POWER UNLIMITED

EINDE VAN DE GAMEZOMER 2022

FORSPOKEN

HYPERKINETISCHE TOVENARIJ MET MULTICULTI STIJL

DE OPKOMST VAN NINTENDO'S FILMIMPERIUM • GOAT SIMULATOR 3 WORDT DE GO(A)TY • WAT NETFLIX MET GAMES MOET • JANKEND AAN DE HAREN MEEGETROKKEN NAAR OVERWATCH 2 • DE ONVOORWAARDELIJKE LIEFDE VOOR SONIC EN ZIJN SCHIJTGAMES • WACHTEN OP DE WITTE WIEVEN X WITCHER CROSSOVER • CARTOONS DIE COMIC-CHARACTERS SLOPEN IN MULTIVERSUS



WWW.PU.NL
OKT 2022
BP € 6,75



RESHIFT

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 64,95** (€ 5,41 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 38,00** (€ 6,33 per editie)




+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Raf, Raffer, Rafst



In the game? Neem dat 'IN' gerust letterlijk, want daar liep ik plots mezelf tegen het lijf in wat nu echt mijn favoriete zomergame is.





Late tot the Puddie



Toen Miles Morales uitkwam, besloot ik eerst de Platinum van Marvel's Spider-Man Remastered te halen. Leuk idee, maar daarna was ik Spider-Moe. Ik had deze maand dus pas mijn eerste ontmoeting met Spider-Kitty. Omg, kijk hoe adorbz.

Kattencringe



Weet je waar ik onredelijk boos van word? Dat gamemakers het in een post-Stray-wereld nog dúrven om lelijke katten in games te stoppen. Kijk nou naar dit Saints Row-gedrocht. Als 'ie beweegt wordt het alleen maar verschrikkelijker. Bah.





Stalen Studiemateriaal



Steelrising heeft mij meer geleerd over de Franse Revolutie dan drie jaar lang geschiedenislessen volgen op 5 havo. (Waarschuwing: Steelrising als studiemateriaal gebruiken voor je geschiedenistoets garandeert je geen voldoende, maar levert je misschien wel wat bonuspunten op. Of een gesprek met je docent.)

Van de schimmel in de paddestoel



In de reviewsectie vergelijk ik screens van de The Last of Us-remaster en -remake, om te laten zien hoe belachelijk prachtig The Last of Us Part I is. Maar er was nog een ongebruikt plaatje, eentje die me doet denken aan zowel Fallout als 28 Days Later; zo tragisch en verweerd mooi. Inmiddels heb ik Part I overigens gePlat en ben ik meteen maar doorgegaan om Part II te Platinummen. Dus als je me zoekt, zit ik mijn sores te dumpen bij een onpartijdige professioneel.





Pag. 022



Pag. 026



Pag. 028



Pag. 054



Pag. 056

COVERVIEW

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Rogina Hassan*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

WHAT A TIME TO BE ALIVE!

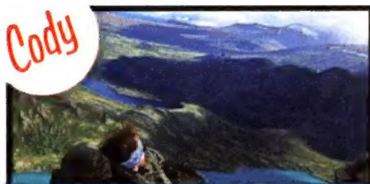




Ik dacht het toen ik voor het eerst mijn Steam Deck opstartte, het gewicht van dit robuuste apparaat in mijn handen voelde, en mijn opties qua games naging. XCOM 2, Deathloop, Disco Elysium, Baldur's Gate 3; de mogelijkheden voor handheld-vertier leken eindeloos en het feit dat deze gecompliceerde, zware games draagbaar te spelen zijn is gewoon gestoord. Uiteindelijk speelde ik alleen maar Vampire Survivors, een game die in theorie nog op een Game Boy Advance gespeeld kan worden, maar hey! Wat een tijd om te leven. Ik dacht het toen ik The Last of Us Part I speelde en ik niet kon geloven wat ik zag: de nieuwe gezichten van Ellie, Joel en consorten, de onwaarschijnlijk mooie uitzichten, de ongekende details... Helemaal toen een zeker majestueus dier in beeld kwam, dacht ik het weer: wat leven we toch in fantastische tijden! Maar niet alleen tijdens het spelen van games, want ook toen ik Elrond de dwergenstad Khazad-dûm binnen zag lopen in The Lord of the Rings: The Rings of Power kwam de gedachte weer in me op. Of toen Rhaenyra richting de Iron Throne liep, Saul een sigaretje rookte met Kim en Maverick football speelde zonder shirt. Echt, wat een tijd om te leven. Ook deze PU staat bol van het besef dat we in magische tijden leven. 'De Gouden Eeuw van entertainment', zoals een Powerpraat eerder deze maand al kopte, mogen we het wel noemen. Nou ja, honderd jaar is misschien overdreven, maar we mogen toch op z'n minst spreken van een zeer bijzondere periode waarin Batman tegen Tom & Jerry knokt, Netflix aan videogames doet, Nintendo films gaat maken (en misschien zelfs goeie?), Overwatch 2 free-to-play is, astronauten de Gamescom bezoeken, een game gebaseerd op cultfilm Killer Klowns from Outer Space aangekondigd is en niemand minder dan Jurjen Tiersma zijn eigen kunstvoorstelling heeft.

Zeg het met me mee: Wat een geweldige, opwindende tijd om te leven! ● *Wouter*

Cody



Trotseerde deze maand...

...de ongerepte natuur van het Noorse Jotunheimen. Ter voorbereiding op God of War Ragnarök, uiteraard. Al speel ik die liever niet onderkoeld en met een gigantische tas op m'n rug.

Marvin



Kocht deze maand...

...in mijn vakantie een Oculus Quest! Of ik daar blij mee ben zie je hier inderdaad niet, daarvoor moet je even wachten tot de extra lange VR View volgende maand...

Tieerd



Had deze maand...

...een idee, maar ik ben het weer vergeten.

Ondertussen...

Jacco



Werd deze maand...

...samen met Lucas bij een Pearl Jam-concert geweigerd wegens valse kaartjes. Dankzij leren die aan de paddo's zaten kwamen we tóch binnen, en waren we even de gelukkigste mensen op aarde.

LauraJenny



Deed deze maand...

...alsof ik in een vrolijke first-person shooter zat tijdens Notting Hill Carnival in Londen. We bellen!

Raf



Zag deze maand...

...op vakantie deze graffiti, wat een online zoektocht en een korte maar ongezonde verslaving triggerde.

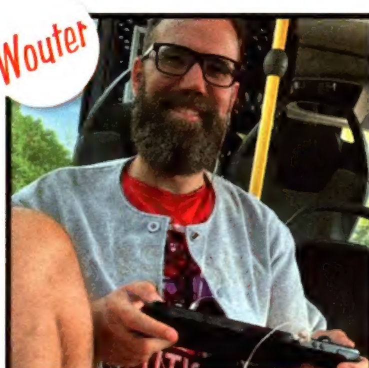
Jurjen



Bezocht deze maand...

...Into the Grave, Turnstile, Pinkpop, Graveland, Wacken Open Air en Dynamo Metalfest. Heerlijk dat het weer kon!

Wouter



Werd deze maand...

...posterboi voor Valve. Check mij een gelukkige Steam Deck-gebruiker zijn! En niet eens salty dat ik ACHT maanden op m'n reservering heb moeten wachten omdat Valve te gierig was een reviewexemplaar te sturen. Heus niet...

Peter



Bevond zich deze maand...

...op een paar meter afstand van Sauron... uh, ik bedoel Jeff Bezos bij de première van The Lord of the Rings: The Rings of Power.

Martin



Werd deze maand...

...40 – ha, oud! – en ik was als een kind zo blij met de Lego die ik kreeg.

Graddus



Brak deze maand...

...mijn eigen snelheidsrecord: 224 km/u. Nog even en ik ben sneller dan Max Verstappen [nu je artikelen nog - Marvin].

Florian



Beet zich deze maand...

...weer even helemaal vast in de 1H Endurance missions in Gran Turismo 7. Ze zijn met wat goed getimede pitstops en het rustig aan doen met je brandstof goed te doen. Op de laatste race na dan, waarin ik met een Group 3-auto op Lake Maggiore moet rijden. Wat een BITCH is dat!

Wordt vervolgd...



Doldwaas

Verdimme, het was weer een doldwaze zomer! Of niet dan? Wij hebben in ieder geval een berg dingen gedaan waar je U tegen zegt, en je weet wat ze dan zeggen: gelukkig hebben we de foto's nog.







House of the Dragon

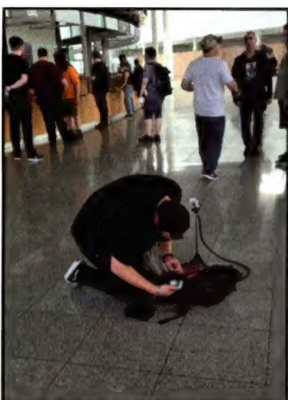
Bij PU houden we meer dan van games alleen, zo hangen we graag de snikkel in de champagne of kijken we een film en/of serie! Dat laatste begint meer mensen op te vallen, en daarom waren we uitgenodigd om bij de Europese VIP-première van de prequel op Game of Thrones aan de rode loper te staan, tussen Shownieuws en RTL Boulevard (maar echt). Volgende maand gaan we ook 'juice' doen, want dat schijnt ook een ding te zijn.



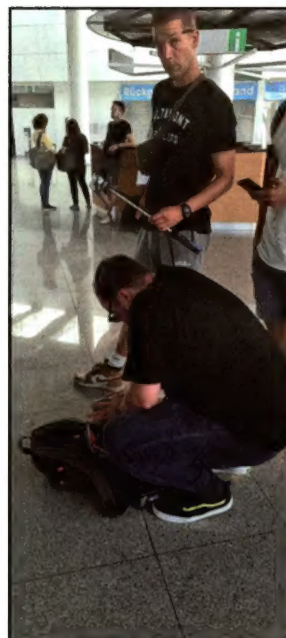


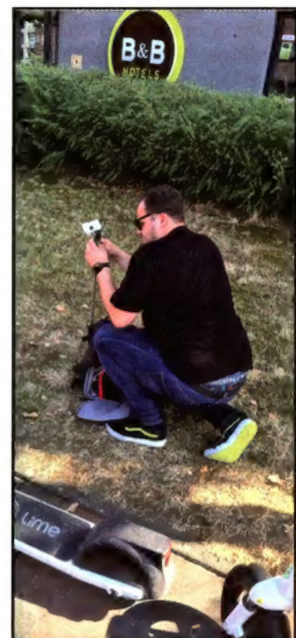
Gamescom

Word je ook zo moe dat letterlijk elke artiest op een podium "WE MOGEN WEER" gilt? Nou, wij mochten dus eindelijk ook weer op locatie aan de slag! Lekker naar Keulen, om op Gamescom een stapel games te spelen en worst te eten. Dit jaar streamden we ALLES live op ons Twitchkanaal, dus je had een soort van met ons mee gekund. De streamingrugzak had soms wel wat kuren, dus hier een kleine selectie van Enno (cameraman deluxe) die technisch aan het doen is. Maar voor de rest hebben we vooral lekker veel geposeerd en gelachen, want dat is wat we doen.









● Phil Spencer van Xbox en Jim Ryan van PlayStation zijn het niet zo met elkaar eens. Phil vindt dat de aankoop van Activision Blizzard gewoon kan doorgaan en Jim wil het tegenhouden omdat Call of Duty te groot is om exclusief te zijn op één console.

● Phil zegt dat games als Call of Duty en Overwatch 2 niet exclusief worden, zeker de komende vijf jaar niet.

● Jim Ryan zegt dat dit niet klopt, en dat de aanbieding van Xbox schofferend was geweest.

● Welles nietes, welles nietes, welles nietes.

● Omdat dit gekibbel nergens heen gaat, wil de Powerspy iets voorstellen: één potje singles Warzone tussen de twee. Wie de victory pakt, mag de game houden.

● Voordeel van deze methode is dat de verliezer zo pissed off met de game is, dat 'ie hem nooit meer wil zien.

● Als er op de match gegokt kon worden, zou de Powerspy zijn centen op Phil Spencer zetten. Die speelt regelmatig games. Jim lijkt hem niet zo'n type.

● Aan de andere kant, Tjeerd wint met Warzone ook van Martin...

● Over Call of Duty gesproken, de franchise heeft inmiddels meer dan 30 miljard omzet binnengeharkt.

● Dat is bijna net zoveel als de voltallige PU-redactie gesneuveld is in het spel.

● Er komt eindelijk DLC voor Cyberpunk 2077, genaamd Phantom Liberty. In 2023 welteverstaan, maar toch.

● Heb je echter een PS4 of een Xbox One, dan word je twee keer hard in de achterkant gepakt.

● Eerst deed de originele game het niet, en nú ook de DLC niet.

● De reden is wel anders. De DLC wordt voor de oude generatie gewoon niet uitgebracht.

● Iets wat CD Projekt Red ook bij de basisgame had moeten doen. »

WE KRIJGEN ER NOG WAT ASSASSIN'S CREED BIJ...

Op zaterdag 10 september presenteerde Ubisoft tijdens een Ubi Forward-presentatie de toekomst van z'n kip met de gouden eieren: de Assassin's Creed-franchise. En er kwamen weer een aantal nieuwe delen bij. En verschillend van soort. Van een versie voor de mobiele telefoon tot een een Netflix-serie, plus de al aangekondigde games-as-a-service variant. Je kunt straks echt op elke device en op elke manier Assassin's Creed spelen. Zitten we daar echter wel op te wachten? Zijn we Assassin's-moe en is de IP niet sterk genoeg voor een dergelijke aanpak of heeft het jaartje rust en de diversiteit van het aanbod ons opnieuw hongerig gemaakt? We vroegen het de redacteuren.





Ik bewonder Assassin's Creed van een afstandje. Ik kan zelf het geduld niet meer opbrengen om weer een lijst van die missies te voltooien, maar vind het geweldig om bij elk nieuw deel even te kijken hoe Ubisoft zo'n historische setting weer tot leven heeft gewekt. En zolang er een groot publiek van geniet denk ik maar zo: je steekt waarschijnlijk meer op van een AC-game dan van eindeloos veel potjes CoD, Fortnite of Fifa.



Assassin's Creed is al sinds Black Flag zo dood als een pier. Dit speel je alleen nog als je geen andere games kent. Of een masochist bent die van copy/paste content houdt.





Er zijn zoveel goede openwereldgames, waarom zou je dan Assassin's Creed pakken? Die vraag wil ik graag beantwoord hebben van Ubisoft, want de laatste AC's deden vooral een beetje van alles, maar weinig echt uitzonderlijk.



Sinds de hele heisa en alle leaks rondom Assassin's Creed Mirage is het mij weer glashelder dat er altijd een markt voor AC-games blijft bestaan. Jezus, wat gaat het 'grote publiek' hier nog steeds hard op. Elke scheet is 'nieuws' en ieder screenshot levert meer commotie op dan de gehele aanloop plus lancering van f*cking Saints Row en Dying Light 2 bij elkaar. Of ik er zelf nog voor warmloop? Mwua, niet echt.



Ik had jaaaarenlang geen Assassin's Creed-game aangeraakt, tot ik Valhalla in m'n destijds nieuwe Series X duwde omdat ik een game wilde die er goed op zou draaien. Nou, dat deed 'ie, en even was ik verknocht aan Valhalla. Tot ik in Engeland was aangekomen en er na pakweg tien uur wel weer genoeg van had. Dus nee, die grote werelden met onmogelijk saaie lijstjes-content boeit me niet, maar de lekken en aankondiging van AC Mirage maakten toch iets in me wakker. Want vroeger was Assassin's Creed echt de shit, en een terugkeer naar een wat kleinere game à la de eerste AC, met een focus op stealth... Ja, dat houd ik graag in de gaten.



Ik vind dit echt een moeilijke vraag. Ik ga zelf namelijk heel erg goed op Assassin's Creed-games. De historische accuratesse gemixt met een vette setting plus de RPG-light gameplay, ik hou er van. Maar om zoveel delen en spin-offs uit te brengen moet een IP ijzersterk zijn. En dat is AC in mijn ogen net niet. Het is geen Mario, bijvoorbeeld. Waarom dus niet vier jaar focussen op één knal-editie...



twitter.com/GKJJ

EINDELIJK EEN KEER WEER OP TRIP



Onlangs ging ik eindelijk weer eens een keer op trip. De laatste keer kan ik me niet eens meer herinneren. Het was zeker vijf jaar geleden of wie weet wel langer terug dat ik een studio of een locatie bezocht om een nieuwe game voor het eerst uit te proberen.

De reis was niet echt ver of lang. Gevalletje treintje op en neer naar Parijs. In een Thalys die overvol zat en vertraagd was. Niks speciaals dus, in vergelijking met de dagenlange reizen die ik bijvoorbeeld naar Amerika heb gemaakt. Desondanks deed het trage op-en-neertje me goed.

Dat was niet omdat het vroege opstaan en de blik op de Franse hoofdstad mij nu zo veel lol bezorgde. Dat vroege opstaan en hangen in een trein of vliegtuig was juist een van de redenen dat ik klaar was met het reizen. En van de stad zie je op eendaagse trips geen hol. Of je moet een fetish voor metro's, stations en taxi's hebben.

Het was ook niet de presentatie die me plezier deed. De game in kwestie was tof, maar vandaag de dag kan een developer een uur spelen ook online faciliteren. Tijdens de coronaperiode heb ik dat meerdere malen mogen doen, en het werkte perfect. Paar uur spelen thuis, en klaar. Geen last van dat getrut op stations en luchthavens, niks om 05.00 uur opstaan.

Wat me wel goed deed was het ontmoeten en zien van de makers van het spel. "Zien", zeg ik hier bewust, want spreken doe ik ze vaak niet. De PR hijgt hen bij dit soort events constant in de nek zodat er geen normaal woord uitkomt. Nee, aanschouwen hoe ze enigszins zenuwachtig toekijken hoe wij hun spel aan het spelen zijn. Dat deed me wat. Het is de eerste keer dat zij hun kindje aan mensen van buiten de studio laten zien, en dat merk je. Er zijn zenuwen, hoopvolle blikken, passie. Waardoor ik weer eens goed besef dat games maken mensenwerk is. Dat je prima kritiek geven mag, een game zelfs een onvoldoende mag geven, zolang je dat maar met een vorm van respect doet. Games maken is geen productiewerk, je hebt hier te maken met het kindje van 100+ developers. En dat is iets wat je thuis achter jouw telefoon of PC, zoals zoveel mensen, al snel vergeet.

"Wij werken zes - zeven dagen per week. Uitputting, vermoeidheid, covid; wij zijn aan het werk. Bugs, glitches, performance-fixes. Twaalf - vijftien uur per dag. Dat is de gamesindustrie. Hard werken. Je doet het omdat je het leuk vindt."



Wij nemen geen baan bij Glen Schofield (The Callisto Protocol).



Misschien wel de gruwelijkste Xbox out there...

Power Spy

- Maar ja, geld hè...
- Dat de Powerspy het nog mag meemaken dat hij kan zeggen dat er volgend jaar geen nieuwe Fifa uitkomt...
- Sony heeft accessoires met een nieuwe kleurstelling (camouflage) voor de PS5 op de markt gebracht.
- Moet je wel een PS5 hebben, natuurlijk.
- Een PS5 die nu ook nog eens duurder is geworden.
- Matt Booty (goede naam) droomt dat ooit AI games van bugs zal ontdoen in plaats van mensen. Dat zorgt voor veel minder crunch.
- Laat het Marvin niet horen, dan wil hij onmiddellijk dat AI de PU volschrijft.
- Je kunt ze zelfs zo instellen dat ze per tekst een paar foutjes maken.
- Moet wel leuk blijven voor onze Marvin, he...
- Als we een aantal anonieme bronnen binnen Ubisoft mogen geloven, gaat het nog wel een paar jaar duren voordat Beyond Good & Evil 2 af is.
- Nintendo haalt nog dit jaar de lootboxes weg uit Mario Kart Tour.
- Dus zo heetten die vierkante obstakels op de baan waaruit bananen en Koopa's tevoorschijn kwamen...
- De Gamescom had niet helemaal de vibe van voorheen. Eén hal kleiner en meer dan 120.000 bezoekers minder.
- Ook ontbrak het merendeel van de grote uitgevers.
- Wat een geluk dat Malibu onze sponsor was.
- Dat verzachtte veel...
- En we zagen relaxed dubbel. Leek het toch vol...
- De volgende Battlefield krijgt weer een singleplayer. De SP was uit de laatste game gehaald.
- Volgens de Powerspy is er wel meer weggehaald door developer Dice.
- Bijvoorbeeld kwaliteit, vette gameplay en lol... »

Power Spy

● Volgens sommige analisten komt het vele uitstel van games doordat uitgevers hun game niet in de buurt van God of War Ragnarök willen uitbrengen. Gamers zouden alleen maar die titel willen kopen.

● Wat nu ook gebeurt, want er is geen ander spel meer dat uitkomt in november...

● Take-Two heeft naar verluidt acht remasters in ontwikkeling.

● Zolang het niet weer GTA V is, vindt de Powerspy het goed.

● Wouter ook, want hij kan niemand vinden binnen de redactie die GTA V nog niet gespeeld heeft.

● Sterker nog, zo iemand bestaat niet in Nederland.

● PlayStation gaat niet langer de verkochte PS4's tellen. De eindstand is nu 117 miljoen verpatste exemplaren.

● Wat de tel-afdeling van PlayStation nu gaat doen, zou de Powerspy niet weten.

● Verkochte PS5's kunnen ze ook niet tellen. Die zijn nergens beschikbaar...

● Overigens gaat de ontwerper van de PS4 en PS5 met pensioen.

● Wat de Powerspy betreft een paar jaar te laat. De man was bij het ontwerp van de PS5 immers duidelijk de kluts kwijt.

● Het zomernummer van de PU ligt altijd twee maanden in de winkel. Je zou dus zeggen dat de redacteuren nu tweemaal zoveel tijd hebben om hun artikelen in te leveren en dat er dus geen teksten te laat worden aangeleverd.

● Het antwoord op deze hypothese hoeft de Powerspy toch niet te geven...

● En Marvin maar twee maanden lang elke vijf minuten zijn mailbox refreshen...

● Genshin Impact is de duurste game ooit gemaakt.

● De free-to-playgame die vooral in Azië gruwelijk populair is, kostte al meer dan 600 miljoen dollar om te maken. »

OPUNIE

IS DE VERKOOP VAN ACTIVISION BLIZZARD NU GOED OF SLECHT VOOR DE GAMER?

We weten inmiddels allemaal dat Microsoft Activision Blizzard heeft gekocht voor tientallen miljarden dollars. Het is de grootste overname ooit in de gamesindustrie. Bij dit soort impactrijke overnames moet de mededingingsautoriteit altijd kijken of er geen monopoliesituatie ontstaat en er dus oneerlijke concurrentie komt. Want als Microsoft alle grote publishers in bezit heeft, kan het ook de prijs van games en het aanbod gaan bepalen. Je kunt als gamer dan geen kant meer op. En dat moet je terecht niet willen.
In het VK denkt de mededingingsautoriteit dat dit mogelijk het geval is en tekende daarom bezwaar aan. Microsoft vindt de klacht bullshit omdat de games van Activision Blizzard (in ieder geval de komende jaren) allemaal ook op dag 1 op de PlayStation uitkomen. Plus ze geven gamers meer keuze bij de aankoop omdat de titels op de Xbox en PC ook op Game Pass staan en via Xbox Cloud Gaming speelbaar zijn. Dus wat lullen ze nou? Wie heeft er nu gelijk? De mededingingsautoriteit (en het mopperende PlayStation) of Xbox? We gaan bij de redacteuren langs.





Ik ben voor een vrije markt en houd niet van inmenging van de overheid of derde partijen. Of het goed of slecht is voor gamers is niet van belang, dan moeten andere partijen maar zorgen dat ze óf ook dit soort aankopen kunnen doen, óf betere games maken dan Activision en/of Microsoft.



Ik vind het een slechte ontwikkeling. Het grootste probleem is dat games gelijkvormiger worden als ze door dezelfde uitgever worden uitgegeven. Zoals games die worden uitgegeven door Ubisoft duidelijk een ander 'gevoel' hebben dan games die worden uitgegeven door Sony of Nintendo. Als vrijwel alles uiteindelijk is opgekocht door drie of vier grote uitgevers, zal er beduidend minder variatie en eigenwijsheid in het gameaanbod zijn.



Deze brute vuurplaats wil elke PU-redacteur zo in huis halen. Zelfs als ze geen tuin hebben...



Ik snap het gemopper van Sony wel. De mainstream gamer kijkt naar de kosten van een game. En als hij of zij Fifa, Destiny, Minecraft of Call of Duty op de Xbox voor 11 euro per maand kan spelen, terwijl het spel bij PlayStation gewoon 70 of 80 euro kost, tja... Feit is dat PlayStation deze games ook zelf op dag 1 op PS Plus Premium zou kunnen plaatsen. Dat willen ze niet, omdat ze dan geld verliezen. En dat geld hebben ze nodig. Ik vind de argumentatie dus niet erg sterk. Game Pass-abonnementen zijn vooruitgang en Sony wil alles bij het oude houden. En zo werkt vooruitgang niet.



Ten eerste: Sony moet niet zeiken, dit is gewoon prima bedrijfsvoering. Ik denk dat Xbox niet zo heel veel fucks geeft om Activision en Blizzard, want het echte geld komt bij King weg, dat miljarden binnenharkt buiten consoles om. Iets waar ook de Call of Duty's van deze wereld niet tegen op kunnen boksen, dus console-exclusiviteit levert Microsoft in verhouding niet eens zoveel op. Op de langere termijn zullen we wel meer 'exclusives' zien, maar Xbox biedt die shit gewoon voor een relatief prikkie aan via Game Pass, dus ik zou dat zeker niet slecht noemen voor gamers. En uiteindelijk zal je ze kunnen spelen via de Cloud, dan hoef je niet eens een console te kopen! Laten we trouwens alsjeblieft niet doen alsof ome Nintendo niet al decennia lang z'n games exclusief houdt, iets waar de Japanners ook zelden kritiek op krijgen.



Ik heb het niet zo op die hele exclusiviteitswedloop tussen Microsoft en Sony, maar vind het ergens wel een geruststelling dat Microsoft zich met Activision Blizzard gaat bemoeien. Wat mij betreft gaan ze er eens flink met de bezem doorheen, opgeruimd staat netjes.



Natuurlijk is het slecht voor de gamers. Alle Activision Blizzard-spellen kwamen al voor Xbox of PC uit. Microsoft heeft dat enorme bedrag neergelegd om die titels af te schermen voor PlayStation en Nintendo. Of om ze op z'n minst veel onaantrekkelijker te maken voor die systemen, want ze willen natuurlijk Xboxen verkopen. De veranderingen zijn nu nog niet zo zichtbaar, maar dat komt nog wel.

"Als onze componisten voor Mario + Rabbids Sparks of Hope geen awards ontvangen, neem ik ontslag."



Ubisofts David Soliani is geen bescheiden man.

"Na twintig jaar Call of Duty op de PlayStation was het voorstel van Xbox ondermaats op vele niveaus, en hield het geen rekening met de impact die het zou hebben op de PlayStation-gamers."

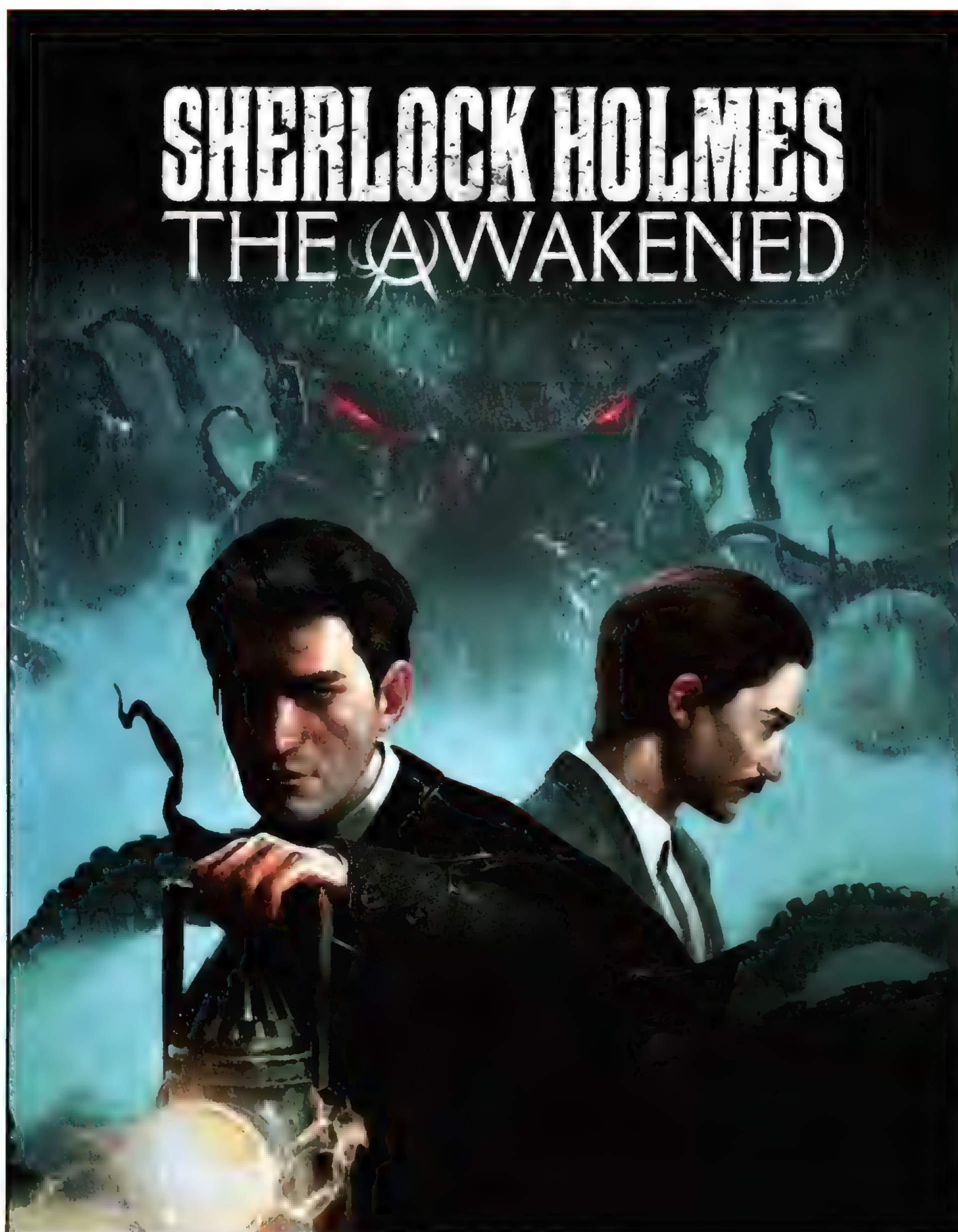


PlayStation-baas Jim Ryan doet huilie-huilie

EEN GEWELDDADIGE KICKSTARTER

De meeste lezers van de PU kennen de term 'Kickstarter'. Een studio vraagt een donatie aan gamers opdat ze hun game kunnen (af)maken. In ruil voor dat geld krijgen de donateurs vaak de game als hij af is, of bieden ze een meer ludieke reward. We hebben de afgelopen jaren heel wat voorbij zien komen, maar de Oekraïense studio Frogwares overstijgt alles. Maar of het nu zo ludiek is... De studio gaf ter promotie van de Kickstarter-campagne van Sherlock Holmes: The Awakened namelijk de kans om een persoonlijke boodschap te laten plaatsen op munitie die naar de Russen wordt afgeschoten. Inmiddels is er meer dan 200.000 euro opgehaald, terwijl er 70.000 euro als doel was gesteld. Oftewel, de actie is als een bom ingeslagen [al was het doel al behaald voordat de actie überhaupt begon, en je hoefde geen backer te zijn om eraan mee te doen – Marvin].





Power Spy

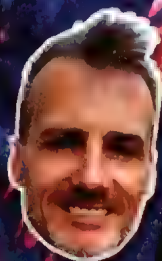
- Echt medelijden met de makers hoeven we niet te hebben. Ze verdienden namelijk tot nu toe al 2,1 miljard met het spel.
- Cheap-ass productie dus...
- Het zijn zware tijden voor de publishers. Vrijwel alle uitgevers gingen flink in inkomsten achteruit. Op één partij na: Bandai Namco.
- Reden: Elden Ring. Dat nu al meer dan 30 miljoen stuks over de toonbank deed vliegen.
- De Powerspy geeft de verlieslijdende uitgevers een gouden tip. Misschien eens iets minder op games-as-a-service en free-to-play troep focussen en gewoon een hele harde game maken...
- Iets zegt de Powerspy namelijk dat gamers dat willen...
- De Oekraïense studio Frogware gaf, ter promotie van Sherlock Holmes: The Awakened, gamers de kans om een persoonlijke boodschap te plaatsen op de munitie die op Russen zou worden afgeschoten.
- Iets zegt de Powerspy dat weinig Russen de game gaan spelen...
- Over Oekraïne gesproken, Microsoft betaalt het geld van S.T.A.L.K.E.R 2-pre-orders terug omdat de game naar eigen zeggen uitgesteld is zonder nieuwe releasedatum.
- De developer van de game, GSC Game World, zegt dat dit niet klopt. Het verhaal over uitstel is volgens hen fake news.
- De Powerspy wist niet dat Putin bij Microsoft werkte...
- Deze maand is de review van Splatoon 3 in jouw lijfblad te vinden.
- Jeweetwel, de pacifistische versie van Counter-Strike.
- Jammer dat het gespuit uit deze game niet door de echte wereld overgenomen wordt.
- Dan zagen Syrië en Oekraïne er nu erg kleurig uit.
- Als de Powerspy kijkt naar de extase van de fans bij de Grand Prix van Zandvoort, had Codemasters bij de uitgave van F1 22 in ons land kunnen volstaan met de aanwezigheid in het spel van één coureur.
- En nee, dat is niet Lewis Hamilton.

FORSPOKEN

OPZIJ BAYONETTA, ER IS EEN NIEUWE HEKS IN TOWN

Een traditioneel verhaal met een twist die misschien wel en misschien ook niet het verschil zal maken. Een lauwwarm ontvangst op de aankondiging en de karige nieuwsupdates die erop volgden. Nee, smooth kon je de start van Forspoken niet noemen. Een aangenaam schril contrast met de indruk die de game tijdens de eerste hands-on bij Square Enix in Parijs maakt. Al vertrok Raf voornamelijk om zijn Franstalige vrienden daar het woord 'smooth' te horen uitspreken.

"Wanneer ik na anderhalf uur Forspoken de PS5-controller moet teruggeven, doe ik dat met tegenzin. Altijd een goed teken. Ik heb ook even tijd nodig om een wildgroei aan indrukken tot een gestroomlijnde mening te snoeien... tot ik besluit om dat uiteindelijk niet te doen. Forspoken lijkt immers 'geïnspireerd' door zoveel andere games dat je ergens halverwege deze coverview zou kunnen vragen of de game wel een eigen stem heeft. Die heeft het volgens mij wel en dat heeft veel te maken met wie deze game maakt. En misschien nog meer met wáár deze game gemaakt wordt."



Raf REIST DE WERELD ROND IN 100 SPREUKEN

KAN MEE, HAM MEE, JA!

HET IS 'KAMEHAMEHA', NIET EEN CHECKLIST VOOR EEN PICKNICK.

Oké, het verhaal is geschreven door een paar grote – westerse – namen en de soundtrack gecomponeerd door zo mogelijk door nog grotere – eveneens westerse – veteranen. Maar hoe sterk het talent ook mag doorwegen, ik reserveer ze toch maar voor een kaderstukje. Nee, wat vooral de beleving van Forspoken bepaalt is dat het gemaakt is door een Final Fantasy-studio die de toestemming kreeg om 'zoiets als Guerrilla's Horizon-games' te maken. De ontwikkelaar lijkt daarbij het voornemen te koesteren om zoveel mogelijk typische Final Fantasy-/Square Enix-kenmerken uit het eindresultaat te weren. Maar uiteindelijk blijk je niet om het Japanse actie-RPG-DNA heen te kunnen. En juist omdat dit genetisch erfgoed zich tussen alle andere invloeden laat opmerken, krijgt Forspoken alsnog een moeilijk te vatten eigen stem.

HUD-MINIMALISME

In vergelijking met heel wat min of meer gelijkaardige Japanse titels, toont Forspoken zich heel terughoudend in HUD-vervuiling. Hier zijn het vooral de meer filmische spells die de aandacht trekken. Je krijgt nog wel subtiel mee hoeveel schade elke hit aan een vijand toebrengt, maar dat wordt niet langer geadverteerd in cartoony, schermvullende pop-ups. Geen minimap, maar een soort kompas en mini-icoontjes boven personages of andere interactieve elementen houden het visueel aangenaam clean. Het geeft ook meer de indruk dat Frey in een wereld staat, eerder dan in een spelwereld. Zelfs met die zwevende eilanden.

Veel gothic, weinig cute

Forspoken dropt je spelpersonage haast letterlijk in een open wereld van de fantasyvariëteit.

"Het is leuker om naar een objective te sprinten, jumpen en magisch grapplehooken dan de fast-traveloptie te kiezen."



Die leunt qua sfeer meer tegen die van de Souls-games aan dan tegen die van Final Fantasy, Xenoblade Chronicles of recente Dragon Quests. Dat heeft enerzijds te maken met hoe ook deze Japanse designers weer los gaan met gothische horrorelementen. Een stijl die Japan historisch gezien nooit zelf doormaakte, maar dat 'gemis' werd ruimschoots goedmaakt met bosses in videogames als Resident Evil, Castlevania en Bloodborne. En nu ook in Forspoken. Anderzijds is er die visuele weergave van de spelwereld. Samen met de Director's Cuts van Ghost of Tsushima en Death Stranding is Forspoken het mooiste dat ik tot nog toe op een PS5 zag. Enige punt van kritiek hier is dat die wereld ook wat steriel en leeg overkomt. Ook daar is het Square Enix-/Final Fantasy-DNA niet vies van. En ja, ik passeerde dan wel enkele zwevende eilanden – nog zo'n kenmerk – maar in de soms fotorealistische en ernstige aanpak zou een schattige sidekick met kattenoortjes of een chocoboachtig wezentje de toon breken.



weetje • weetje

Als er na de initiële PS5-release ook een Xbox-versie zou volgen, dan is het daarop nog twee jaar wachten.

Noe Djooik

Dat breken van de toon laat Forspoken helemaal aan je spelpersonage. Die heet Frey Holland (een knipoog naar Guerrilla?), een New Yorkse jongedame die dan weer wel van katten houdt, vaak dagdroomt... en al vrij snel na de start van de game naar deze fantasywereld getransporteerd wordt. Daar blijkt ze de laatste hoop in een strijd tegen een bende taaie tovenaressen. Haar origine – New York zoals wij dat kennen – zorgt in ieder geval voor een uniek accent in een al veel minder originele queeste. Het maakt ook dat uitspraken als "why can't you just chill out", reacties als "that's what he said" of de incidentele "fuck" hier niet misplaatst overkomen. Frey praat overigens niet tegen zichzelf, maar tegen de mysterieuze armband waar ze Athia mee indropte. Die armband luistert, nou ja, meestal toch, naar de naam Cuff. Niet al het heen-en-weer tussen Frey en Cuff is even grappig als de schrijvers denken, maar als ze te veel herhaling kunnen vermijden, zie ik die dialogen wel werken.

Rit vs bestemming

De hands-on die ik speelde was ontdaan van verhaalelementen, dus daar kan ik je weinig meer over vertellen dan de vrij heldere GamesCom-trailer deed. Een introductie door de ontwikkelaars vertelde wel dat in Forspoken de rit minstens zo belangrijk is als de bestemming. En die rit maak je met een intens tempo. Het voornaamste element van de game is de diep uitge- »

WAPENFEITEN VAN...

Composer Bear McCreary:
Battle Star Galactica, Agents of S.H.I.E.L.D., Outlander, The Walking Dead, God of War Ragnarök, Call of Duty: Vanguard, Godzilla: King of the Monsters.

Composer Gary Schyman:
The A-Team, Destroy All Humans!, BioShock, Dante's Inferno, BioShock 2, BioShock Infinite, Middle-Earth: Shadow of Mordor.

Co-writer Amy Hennig:
Legacy of Kain: Soul Reaver, Soul Reaver 2, Legacy of Kain: Defiance, Uncharted: Drake's Fortune, Uncharted 2: Among Thieves, Uncharted 3.



» werkte magische combat. Een meer dan verdienstelijke tweede plek is gereserveerd voor de hyperkinetische parkourmoves waarmee je door de spelwereld navigeert. Zelfs in dat anderhalve uur vond ik het leuker om naar een relatief verafgelegen objective te sprinten, jumpen en magisch grapple-hooken dan de fast-traveloptie te kiezen. Tot nog toe slaagden enkel de Arkham- en Spider-Man-games daarin. En heel soms The Witcher, omdat die wereld soms zo indrukwekkend mooi was. Dat is Athia absoluut ook, maar het is verdomd moeilijk om die knop los te laten waaronder de automatische sprint-en-parkourversnelling zit. Een bijkomend effect, en volgens mij ook voordeel van die extreme mobiliteit, is dat je vrij makkelijk voorbij lokale mobs komt waar je effe geen tijd of zin in hebt.

Bewegen om te leven

Die extreme en – met wat oefenen – heel soepel spelende mobiliteit is ook een must tijdens de gevechten. Daar lijken de makers dan weer vooral te hebben gekeken naar titels als Sekiro: Shadows Die Twice, de betere Devil May Cry en ergens ook weer Spider-Man. In Forspoken is stilstaan doodgaan. Zeker bij de meer pittige of numeriek sterkere vijanden. En ook bij de niet echt levensgevaarlijke mobs wil je misschien liever je gezondheidsdrankjes sparen voor wanneer je ze echt nodig hebt... of wil de meer competitieve speler een zo hoog mogelijke score. Forspoken geeft je na elke schermutseling naast experience points immers ook een A- tot F-gradatie. Als ik Sekiro, Devil May Cry en Spider-Man zeg denk je misschien aan acrobatische combat die de voeten allesbehalve op de grond houdt, en in dat geval denk je helemaal correct. De meer intense gevechten scoren een duizelingwekkend spektakelgehalte, waarin ik zelfs als beginner het gevoel had meer orde en tactiek dan chaos te puren. Wist ik de hele tijd 100% waar ik mee bezig was? Absoluut niet. Dat vraagt waarschijnlijk een meer geleidelijk aanleren van alle moves.

NAGELSALONS

Freys's magische capaciteiten laten zich met drie types 'gear' boosten en tweaken. Er zijn de cloaks en halskettingen die ze kan vinden, upgraden en craften. Daarnaast telt de wereld van Forspoken ook nagelsalons. Inderdaad, maar wat eerst lijkt op een soort overcompensatie voor de wokeness van het hoofdpersonage blijkt echter te passen in deze wereld van hekserij waar een bende kwaaie matrones op een apocalyptische powertrip gaat. Frey haalt dus extra kracht of andere heel specifieke ability-tweaks uit aparte nageldesigns voor haar linker- en rechterhand. Wie hier moeite mee heeft moet misschien even terugdenken aan al die keren dat hij hetzelfde deed door zijn spelpersonage van een tatoeage, rune, ring of magische scheenbeschermer te voorzien.

Magische mixtapes

Frey's volledige arsenaal in Forspoken is opgetrokken uit magie. Met meer dan honderd spells krijg je een overweldigend aantal opties en je kan op elk moment tussen die spells schakelen. Het uitbouwen, upgraden, tweaken en vooral je eigen favoriete mixen brouwen uit Frey's magische buffet, vormt de ruggengraat van de game. Heel kort door de bocht zit onder je linkertrekker de zogenaamde supportmagic (denk: traps, schields, decoys), onder de rechter zit je gekozen attackmagic (projectielen, vuurzwaarden, etherische speren). Deel je genoeg schade uit, dan kan je met beide trekkers tegelijk een dosis surge-magic (ultra's) op de vijand



De echte magie is dat we hier niet voor de honderdste keer een 'blauwe ballen'-grap in de PU maken.

loslaten. Behoefte aan een ander type support- of attackmagic? Met de bumper boven die trekkers open je bij elk magietype een selectiewiel dat de actie naar slowmotion terugschroeft en je het ene magische ingrediënt van de combatcocktail laat inruilen voor een andere.

1 klasse, 100 spells

Dat switchen doe je om verschillende redenen. Bijvoorbeeld omdat magie is onderverdeeld in wat lijkt op elementale soorten (vuur, aarde, water/ijs, lucht) en heel wat vijanden meer resistent of juist meer kwetsbaar zijn tegenover bepaalde elementen. Of omdat de situatie en/of je persoonlijke speelstijl meer neigt naar schade toebrengen vanop afstand, van heel dichtbij of misschien wel met een mix van beide. Tenslotte kan het ook niet anders dan dat je uit honderd spells veel meer dan een luizige drie favorieten gebruikt. Zeker tegen over makkelijkere vijanden begin je al snel spontaan te experimenteren. En bij het meer creatieve slachterswerk doet de game me dan weer denken aan Bulletstorm en recenter nog Returnal. Maar dan met nog gruwelijker (letterlijk en figuurlijk) visueel spektakel. Zeker wanneer die grotere surgemagic spells de helft van je gezichtsveld en de volledige levensbalk van een half dozijn vijanden afnemen.

Ten slotte nog even dit: ik kreeg de indruk dat Forspoken geen taaie game zal of wil worden. Wie dat wenst zal de moeilijkheidsgraad waarschijnlijk wel bevredigend hoog kunnen opvoeren, maar de makers hebben niet de ambitie om er een Dark Souls, Elden Ring of Sekiro van te willen maken. De ontwikkelaar zelf gaf overigens al aan dat wie voluit voor geoptimaliseerde, creatieve en tactische magische combat wil gaan, in Forspoken helemaal aan zijn trekken komt. Maar het staat je net zo goed vrij om met tweehonderd kilometer per uur tussen of over vijanden heen te zippen, terwijl je links en rechts support-, attack- en surge-magie rondstrooit alsof het allemaal niets kost.

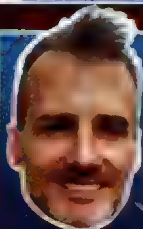
"Met meer dan honderd spells krijg je een overweldigend aantal opties en je kan op elk moment tussen die spells schakelen."





weetje • weetje

De meeste personages zijn vrij overtuigend gevormd naar de acteurs die hen van een stem voorzien.



VERWACHTING RAF:

In anderhalf uur ging ik van "meh" naar "dit wordt mijn volgende Horizon-fix". Ook een van de weinige games waarin een van nature ranged speler als ik, er met plezier melee doorheen ragde.

- + Visueel clean & indrukwekkend.
- + Controleerbare hyperkinetische chaos.
- + Vrijheid en souplesse in beweging en combat.
- - Verhaal en opzet moeten zich nog bewijzen.
- - Steriele vibe.

BASICS

ACTION-ADVENTURE
SQUARE ENIX
1 SPELER
24-01-2023

IS GAMESCOM NOG STEEDS TERINGHEET?

GAMESCOM 2022

CRINGE, KLOWNS EN GEILE GAMES

Onze Gamezomer-coverage is officieel een drieluik geworden, een trilogie van aankondigingen en temperaturen van tussen de 20 en 30 graden. Met als afsluiter Gamescom 2022, een event dat traditioneel plaatsvindt gedurende de heetste week van het jaar, maar qua content meestal amper lauw te noemen is. Niettemin hebben Jurjen, Wouter en PeterKoelewijn tien games gevonden die van zweterig naar zwoel gaan.

TOP 10 GEILE GAMESCOM-GLANZSTÜCKE

#10. AD INFINITUM

MEH INFINITUM



Een Eerste Wereldoorlog-game die niet draait om schieten maar om hoe een Duitse soldaat de gruwelen van deze oorlog in z'n hoofd beleeft. Geïnspireerd (volgens de makers, die ik in Keulen sprak) door games als Silent Hill 2, Outlast en Layers of Fear, alsmede films als Jacobs Ladder, 1917 en Deathwatch. Op papier klinkt het allemaal geweldig, maar oef, in de praktijk valt het nogal tegen. Ik moest de stroom aansluiten om een deur te openen (cliché!), een code ontcijferen om een kluisje te openen (veel te ingewikkeld!) en bewegende prikkeldraadversperringen doorknippen met een kniptang (te geforceerd), en was ondertussen geen enkele keer bang of anderszins emotioneel geraakt. Dat voorspelt weinig goeds voor het eindresultaat.



#9. WYRDSONG

ROLLENSPEL IN PORTUGAL



De teaser van Wyrdsong begint met nogal onbescheiden namedropping: 'From industry veterans that brought you Fallout 3, Fallout: New Vegas, The Elder Scrolls V: Skyrim, Dragon AGE: Inquisition, Fallout 4 and The Outer Worlds'. Zo'n beetje ALLE westerse RPG's dus! En daarmee hadden ze mijn nieuwsgierigheid, deze mensen van kersverse studio Something Wicked Games, hoewel ze mijn aandacht wel nog moeten verdienen. Want het vooruitzicht op een 'semi-historische openwereld-RPG in het middeleeuwse Portugal' mag dan wel intrigeren, maar deze RPG-veteranen moeten wel even rap met iets meer komen dan de ietwat magere teaser die we tot nu gezien hebben.





#8. KILLER KLOWNS FROM OUTER SPACE

WAAR HOUDT HET OP?

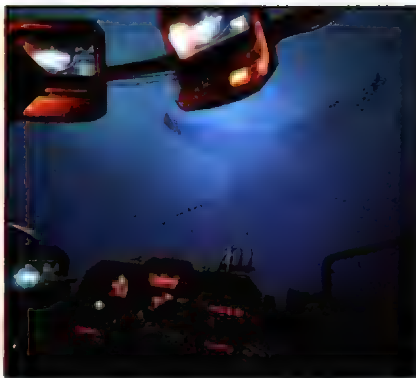


"Hold my beer", moeten de mensen van Teravision Games en Good Shepherd Entertainment gedacht hebben toen ze Friday the 13th: The Game en Evil Dead: The Game zagen langskomen. Ze namen vervolgens ook een licentie van een ouwe horrorfilm - een veel obscuurdere dan die van Sam Raimi en Sean S. Cunningham - en bouwden ook hier een asymmetrische multiplayer-ervaring omheen. Nou word ik van die gedachte niet per se heel wild, maar wel van het feit dat zelfs foute, slechte cultfilms zoals Killer Klowns tientallen jaren later een game-behandeling kunnen krijgen. Wat mogen we hierna verwachten? Hellraiser: The Game? Poltergeist? Of gewoon maar meteen twee franchies combineren met Freddy vs Jason: the Videogame? What a time to be alive!

#7. UNDER THE WAVES

NAT, BLAUW EN MYSTERIEUS



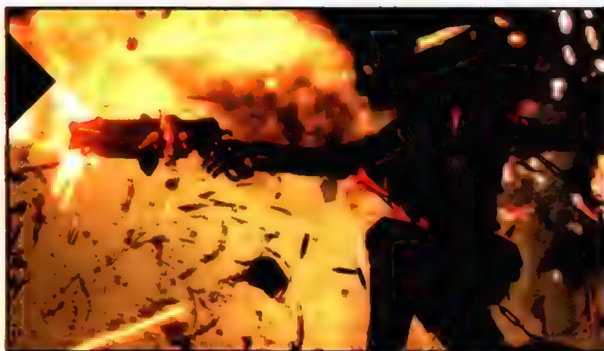


Van Subnautica tot The Abyss en van Avatar: The Way of Water tot BioShock; onderwater gaan kan spannend, exotisch en magisch zijn! Dat vinden ze bij Quantic Dream, de makers van Heavy Rain en Detroit: Become Human, ook, dus werken ze aan dit avontuur over 'de overweldigende kracht van verdriet' dat zich afspeelt in de techno-futuristische jaren 70. Klinkt allemaal prachtig, terwijl de trailer ongeveer net zo diepblauw en hypnotiserend is als de oceaan zelf.

#6. GUNGRAVE G.O.R.E.

KNALLEN VOOR KLEUTERS





Een game waarin je alles en iedereen kapot moet schieten. Echt briljant bedacht! Gelukkig neemt het third-person schietfestijn Gungrave Gore zichzelf niet serieus. Jij bent als de verschrikkelijk stoere meneer Grave uit de dood opgestaan om met allerlei guns en special moves de vele vijanden op je pad met kogels te doorboren, daarbij geholpen door je transformerende doodskist. De game is opgezet als een schietkraam en doet denken aan van die ouderwetse on-rails shooters die Sega naar de arcades bracht, al kun je in Gungrave wel degelijk zelf bewegen en het tempo bepalen. Schieten, schieten, schieten en af en toe een bom gooien; als dat je ding is moet je deze game in de gaten houden.

#5. ONE PIECE ODYSSEY

DO YOU LOVE LUFFY?



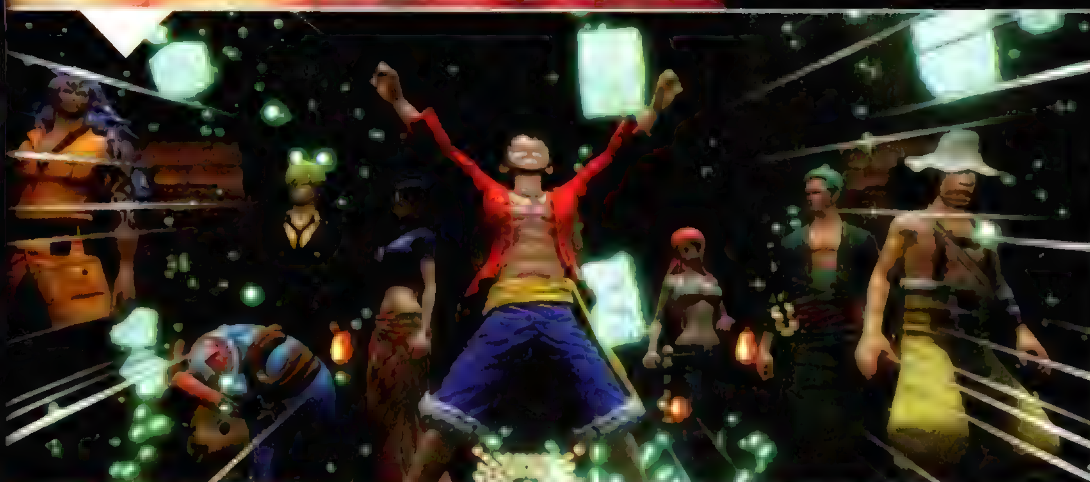
One Piece Odyssey voelde als de RPG's die twintig jaar geleden voor consoles verschenen. Dan denk ik aan dingen als Skies of Arcadia en Tales of Symphonia. In de demo volgde ik met dat rubberen hoofdpersonage een lineair pad met hier en daar een voorwerp om op te pakken, hindernis om overheen te klimmen/slingeren of vijand om te verslaan. Tijdens de turn-based gevechten kon ik steeds vier personages uit een veel grotere groep mafkezen besturen. Of nou ja, besturen, gewoon moves kiezen, natuurlijk. Ik denk dat ook deze One Piece weer zo'n game wordt die vooral bij fans van de serie in de smaak zal vallen. Zo iemand ben jij toch, Peter?



Ja klopt! Love me some One Piece. Het is ook wel een manga/animeserie die zich perfect leent voor games. Denk aan Schateiland, maar dan met magische vruchten die piraten gekke superkrachten geven. Vandaar dat Luffy een rubber mannetje is die zich helemaal kan uitrekken. Leuk concept voor een topgame, alleen die is tot nu toe uitgebleven; alle One Piece-spellen waren middelmatig... tot nu toe. Van wat ik gezien heb kan Odyssey weleens die trend breken en een soort Dragon Quest worden, of draag ik nu mijn roze oldskool-JRPG-bril, Jur?



Laat ik het zo stellen: zonder roze oldskool-JRPG-bril wordt dit sowieso niets, dus houd hem vooral op!





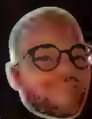
GEOFF KEIGHLEYS SCHEISSE SHOW!



Gamescom voelt altijd aan als de E3-herhaling, maar dan Duits. Nu de E3 nog een coronajaartje neemt, is het tijdperk van Geoff Keighley aangebroken! Althans dat hoopt hij zelf, want man man man, wat was die Summer Games Fest een cringefest. En z'n Gamescom-presentatie was geen haar beter, met het grootste verschil dat het Amerikaanse klapvee omgeruild werd door grumpy Duitsers die "Wo ist das verdammte Elden Ring DLC Doritos Papst!" riepen. Maar verder kan ik niet al te boos op Geoff Keighley zijn, want hij levert heerlijk pijnlijke momenten aan. En ik hou van cringe tijdens gamepresentaties zoals een Fransman houdt van stinkkaas, of een IJslander van verrot haaienvlees. Zo was er een saaie video van een Europese astronaut die zwevend wat salto's maakte voor de camera, om opgevolgd te worden door een gametrailer waarin een ruimteschip neerstort. Ook heeft de Gamescom-organisatie vijf bomen aan de andere kant van de planeet geplant en daardoor gaf de VN de eerste Gamecom-klimaatneutraal-award weg. Hoera! Maar er was ook tijd voor afscheid, want Geoff promoot niet langer het energiedrankje van Dwayne 'The Rock' Johnson. In plaats daarvan kregen we reclames van Max Verstappens Red Bull. Wat een ramp, maar niet zo rampzalig als de Pokémon Mini conceptcar. Hij is spuuglelijk, een belediging voor het hele Britse volk, ik laat mijn Growlithe er niet eens op pissen. Hopelijk wordt de DLC in Violet/Scarlet zoals die Mercedessen in Mario Kart 8.

Maar het absolute dieptepunt was toch wel Hideo Kojima die een segment kreeg om zijn podcast aan te kondigen. Really? Letterlijk iedere malloot heeft een podcast. En ik denk niet dat je zomaar tijdens een Gamescom-segment schaamteloos je podcast mag promoten. Althans, ik heb het nog nooit geprobeerd. Hmm... luister vooral naar Bankplakkers! De podcast voor de heetste streamingtips, waarin ik samen met andere Veronica Superguide-filmredacteuren de nieuwste releases bespreek! »

CUTTING EDGE PS5 PRO CONTROLLER



Eindelijk neemt Sony de gamesindustrie serieus en brengen ze een controller uit voor de gamers! Oké, effe serieus, de DualSense Edge-controller is een grote stap, met name voor fans van first-person shooters. Xbox en zelfs third-party Sony-hardwareleveranciers bieden al jaren pro-controllers aan met uitgebreide aanpassingsopties. Een officiële PS5 Pro-controller bleef vooralsnog uit, maar de Edge lijkt het wachten waard te zijn. Je kan knoppen apart nieuwe functies toewijzen of compleet uitzetten, en analoge sticks en zelfs de triggers op de schouderknoppen gevoeliger zetten. De doppen van de sticks en de schoudertriggers kan je bovendien loshalen en vervangen met verschillende vormen. Ook krijgt de DualSense Edge twee extra knoppen achterop, vergelijkbaar met de add-on die eerder voor de PS4-controller verscheen. Als extraatje zit er een draagtas bij die opladen onderweg mogelijk maakt.
Hoeveel het grapje precies gaat kosten is nog niet bekend. De Xbox Elite Series 2 kost tussen de 150 en 200 euro, dus ik gok ergens in dat ballpark. Hopelijk verschijnt de DualSense Edge-controller nog dit najaar, want dan is natuurlijk het FPS-jachtseizoen weer geopend. En Sony kan ieder voordeeltje gebruiken tegen de Xbox Game Pass, waar een hoop lekkere shooters bij zitten inbegrepen.







#4. SCHIM

VERDIENT ZON



De leukste game die ik in Keulen speelde? Schim! Het betreft een door twee jongens in Leeuwarden bedachte, simpel getekende en eentonig gekleurde game waarin je met een klein zwart blobje (de Schim, dus) van schaduw naar schaduw moet bewegen om de uitgang van elk level te bereiken. Wat daar nou zo leuk aan is? Eh, nou ja, hij glijdt lekker door beeld hoor, die Schim. En het is gewoon even interessant als vermakelijk, om vanuit de stilstaande schaduwen van lantaarnpalen, huizen en bruggen mee te liften met bewegende schaduwen van auto's, molens, joggers en wat dan ook. Stiekem is de game ook minder oppervlakkig dan hij lijkt. Als schaduwwezen kent niemand je bestaan, maar omgekeerd kun jij alle mensen en dieren in je omgeving observeren tijdens de alledaagse, als kleine toneelstukjes opgezette handelingen die ze uitvoeren. Dat hele gegeven fascineert, net als het op Japanse folklore gebaseerde idee dat elk voorwerp een ziel heeft, zoals de game ook probeert uit te dragen.

#3. WHERE WINDS MEET

BEZOEK CHINA



De titel klinkt volgens PeterKoelewijn als "een Bouquet-reeks pulproman die je moeder in de supermarkt stiekem koopt", maar ziet eruit als een Crouching Tiger, Hidden Dragon die clasht met Assassin's Creed... hoewel dat eigenlijk een te ordinaire omschrijving is voor deze Chinese powerfantasy, die zóveel martial-arts, soorten gameplay, monsters en openwereld-shenanigans combineert, dat het waarschijnlijk een gesponsorde boodschap is van het Ministry of Culture and Tourism of the People's Republic of China.







METAL & MOTOR



Afgelopen zomer reisde ik van het ene metalfestival naar het andere. Maar tijdens mijn midweek in Keulen (ik was nét terug van Dynamo Metal Fest) draaide alles voor de verandering dus even om games... totdat ik hoorde dat er op woensdagavond een gratis metalconcert was geregeld voor Gamescom-bezoekers!
Dus stond ik tóch weer te headbangen en te genieten van een prima band met maar liefst vijf verschillende gastzangers, waaronder Matt Heavy van Trivium en Alissa White-Gluz van Arch Enemy. Hell yeah! Het enige andere feestje dat ik bezocht was de Saint's Row Party. Dat klinkt misschien als een evenement waarop je toch op zijn minst met een grote paarse dildo in je gezicht zou worden geslagen, maar dat viel nogal tegen. Het was eigenlijk een feestje zoals altijd, met gratis drinken en hamburgers. De enige referentie naar Saint's Row die ik kon ontdekken was een dame in een futuristisch kostuum op een motor op de binnenplaats van het verder vrij chique etablissement. Maar, nou ja, gratis drinken en hamburgers dus, mij hoorde je niet klagen.





#2. HIGH ON LIFE

RICK & MORTY & GUNS



Sommige mensen vinden Rick & Morty-bedenker Justin Roiland een beetje too much. Gelukkig voor hem ben ik niet 'sommige mensen'. De hysterische stemmetjes van de grappenmaker klinken dan ook als muziek in mijn oren wanneer ik High on Life zie. De first-person shooter laat je een puber spelen die moet toezien hoe de aarde veroverd wordt door aliens die de mensheid als drugs willen gebruiken. Standaard Justin Roiland-kost, maar de echte publiekstrekker zijn de schietijzers. Dat zijn namelijk de aliens, en een klein groepje wezentjes wil je wel helpen. Kortom, je wapens praten. Constant. Zo krijg je een mes met een slecht Australisch accent dat ook een zweep is en het liefst alles wil neersteken. De Gamescom-trailer onthulde zelfs een bossfight waarbij je pistool constant commentaar geeft over hoe slecht de tegenstander is. Of dit wordt heel gauw bloedirritant óf het wordt een grovere Ratchet & Clank. Ik hoop op dat laatste.

#1. THE CALLISTO PROTOCOL

DE SUPERIEURE DEAD SPACE?



The Callisto Protocol wordt mede-ontwikkeld door Glen Schofield, die voorheen werkte aan Dead Space. Hij weet wat horror is, want hij tweette na Gamescom dat het goed is dat z'n team zes - zeven dagen in de week twaalf - vijftien uur werkt aan de game! Maar goed, Captain Crunch heeft z'n excuses aangeboden na een hoop boze reacties, dus laat ik hem het voordeel van de twijfel geven. The Callisto Protocol kan bovendien een van de betere games van het jaar worden. Als ontsnapte gevangene moet je de planeet Callisto ontsnappen, want de knettergekke gevangenisdirecteur heeft de welkomstmat uitgerold voor een alieninvasie. Verwacht daarom een hele hoop slecht verlichte, claustrofobische gangen en aliens in de vorm van half verminkte lichamen die je willen vermoorden. Heerlijk! Bovendien evolueren sommige vijanden waar je bijstaat tot veel gruwelijkere schepsels, dus snel reageren is een must! Ik hoop wel dat de focus meer op survival-horror ligt dan op actie; die fout maakte Dead Space 3 immers toentertijd ook. ✖

GAMESCOM EHRENVOLLE ERWÄHNUNG





Natuurlijk waren er te veel interessante games om allemaal uitgebreid te behandelen, dus speciaal voor de iets lagere podiumplaatsen, dit kader is voor jullie! Dune: Awakening is precies de survivalgame die we nodig hebben, want we zijn allemaal door de nieuwe film weer Dune-pilled. Moving Out 2 wordt absoluut weer de enige keer dat verhuizen niet kut is. Lords of the Fallen 2 heet nu The Lords of the Fallen. Uh, oké! Ziet er niet minder vet uit. New Tales From the Borderlands had meer explosies dan goede storystelling in de trailer, maar de eerste van Telltale was ook een aangename verrassing. Bloody Ties wordt de eerste story-DLC voor Dying Light 2. Over langverwachte uitbreidingen gesproken, Lightfall van Destiny 2 mocht ook niet ontbreken. De opdringerige verkoper Stan mocht de trailer aan elkaar praten voor Return to Monkey Island. Je krijgt horse-armor als je de game pre-ordert. Haha, referenties! Moonbreaker is een digitale tabletopgame geschreven door fantasyschrijver Brandon Sanderson. Coolste feature: je kan je eigen miniatures schilderen ingame! Friends vs Friends laat je in first-person schattige dieren doodschieten in kleurrijke arena's en is tevens een kaartspel. Ze hadden me al bij dieren doodschieten. Lies of P is zeker een Koreaanse game, want geen enkele westerse studio zou voor die titel gaan. Overigens moet je het niet verwarren met de pornoparodie van Life of Pi, hahahaha die arme tijger. Niettemin een vet idee om een Pinocchio-setting met Souls-gameplay te mengen. De Nederlandse game Deliver Us Mars was ook aanwezig op Gamescom en belooft een hele interessante take op een science-fiction-drama te geven. Atlas Fallen laat je op monsters jagen met wapens die op zand lopen. Een goed idee als je hele planeet een woestijn is. Telltale keert terug met een adventure gebaseerd op scifi-serie The Expanse. Grafisch geen hoogvlieger, maar het was toch ook wel nostalgisch om weer een Telltale-avontuur te zien. Age of Empires IV zag eruit als Age of Empires en weet je, dat is genoeg. Tot slot had Gotham Knights een vette trailer en keerde Dead Island 2 glorieus terug na jaren afwezigheid.



GOAT SIMULATOR 3

GEITENWOLLEN-SOKKEN

PC | PS5 | XBOX SERIES X/S | PREVIEW

Lionel Messi? Michael Jordan? Roger Federer? Ha, de echte GOAT is natuurlijk de gekke geit uit Goat Simulator! Deel drie, uhm twee, nee, toch drie komt eraan en het belooft weer een hilarisch glitch-festijn te worden. Is dit misschien wel Graddus z'n... GoatY ?



Het was een paar jaar geleden een ware hype: glitchy, rare simulators. Octodad, Surgeon Simulator, Catlateral Damage en ik herinner me zelfs iets waarin je een geroosterd sneetje brood speelde, ofzo. Bekendste van het stel is echter Goat Simulator. Ik heb 'm destijds even gecheckt, maar was er redelijk snel klaar mee. Ja, hilarisch dat je met je likkende geitentong overal aan vast kan plakken. En ja, roflol dat je dankzij de absurde ragdollphysics 300 meter de lucht in vliegt na elke tik. Maar bovenal bewees de game voor mij dat een game zonder doel geen echte game is. Of in ieder geval tyfusnel saai wordt. De originele Goat Simulator was typisch zo'n titel waar 8-jarige jongetjes naar kijken op Twitch of YouTube.

Waarom?!

WHY OH WHY dan toch dit derde deel, dat eigenlijk deel twee is, maar waarvan ik nu ook denk 'fuck het maar, ik heb geen zin om dat elke keer uit te leggen dus dikke middelvinger ik gebruik deel twee en drie lekker door elkaar'... Nou ja, eigenlijk precies om wat ik hierboven aangeef: Goat Simulator is een briljant concept, maar was in z'n eerste iteratie nog geen goede videogame. Dus is het eerste wat developer Coffee Stain deed het toevoegen van missies en doelen. Echte, vertrouwde quests, zoals je ze ook in andere videogames tegenkomt. Met een kop, een torso en een staart. En misschien zelfs een klein stukje verhaal. Het maakt een wereld van verschil. Kijk maar wat voor rukspel No Man's Sky op launch was, en wat voor hidden gem het dankzij een extra verhaallijn en missiedoelen inmiddels is. Of Sea of Thieves, Rares piratensim die exact hetzelfde probleem kende.

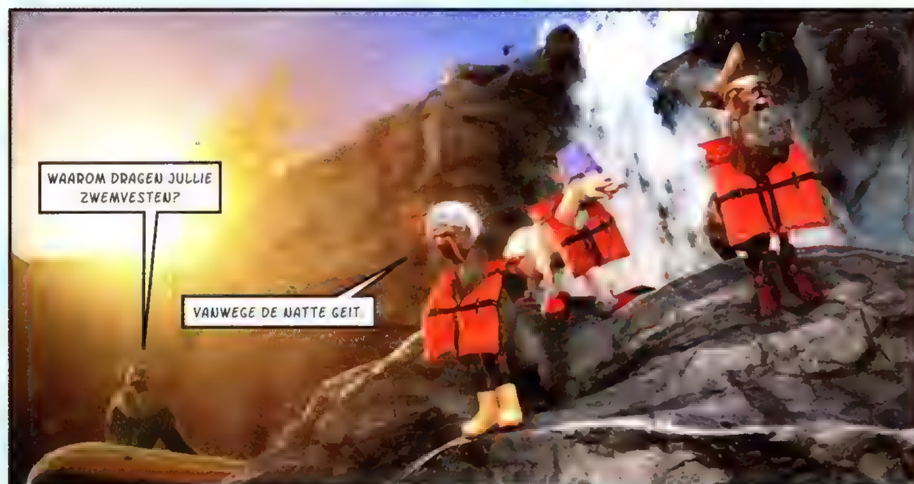
> **"Ik vind het leuk, mijn vriendin vindt het leuk en zelfs jouw moeder vindt het leuk. Jouw moeder!"**

Anyway, toen deze horde eenmaal achter de rug was, kon Coffee Stain verder. Om het toch wel kekke concept achter Goat Simulator nóg kekker te maken. En oh boy, lijkt dat gelukt!

Pre-alpha

Zo ziet Goat Simulator 3 er niet meer uit als een pre-alpha-build voor de PlayStation 2. Sure, het zal geen prijzen winnen om z'n vooruitstrevende art-design en van moderne snufjes als ray-tracing heeft het nog nooit gehoord, maar het heeft wel wat. Met de felle kleurtjes lijk het net een Nintendo-game, terwijl het door de Jackass-achtige thematiek nooit kiddy wordt.

Want man, wat kun je een mayhem aanrichten dit keer, in de open zandbak van San Angora. Dingen ontploffen als je er alleen al naar kijkt, terwijl de physics zo over-the-top zijn dat de nek van je geit spaghettificeert tot aan de maan. Wat kan er NIET in Goat Simulator 3? Ik zag jetpacks. Wervelwinden. Auto's met nitro's. Paragliders. Hoofden die worden opgeblazen met helium. Kanonnen. Exploderende benzinestations. Lasers. Skateboards. Een bonenstaak die die van Jack op een bonsai-



REAL-LIFE GOAT SIMULATOR

Kijk nou toch: dat natuurlijke leiderschap, overwicht en die controle... Uhm, van de geit dan, he. Niet die doofus erachter.



N-GAME OF GO(A)TY?



boompje laat lijken. Magie. En natuurlijk, natúúrlijk, trampolines. Maar die had deel één ook al.

Slijmachtige substanties

Wat deel één niet heeft, zijn verschillende elementen uit deze tweede Goat Sim die de gekkig-geit helemaal kerrraaazy te maken. Denk aan vuur, elektriciteit en ehm, buitenaards slijm. Van dat laatste wil ik niet eens weten wat het is, en al helemaal niet waar het vandaan kom: het enige wat hier van belang is, is dat ik me sinds World of Goo besef dat slijmachtige substanties altijd voor een extra gameplaydimensie zorgen.

Daarnaast kun je je geit volledig customisen. En dat is leuk. Heeft jouw beestje een paarse fedora? Pfff, amateur. Die van mij heeft groene drakenvleugels en een schotse kilt! En als we dan toch bezig zijn de bullets uit het persbericht volledig uit te schrijven: co-op is uitgebreid van twee naar vier. Lokaal of online. In zeven leuke minispellen. Punt.

Balverslappend tergend

Het gevaarlijke van een 'grappige' game uitbrengen is dat de lijn tussen humoristisch en balverslappend tergend flinterdun is. Kijk maar naar Saints Row: de eerste twee delen waren geweldig, maar toen kwamen er geforceerde grollen in met paarse dildo's en grote dikke mannen met hele hoge piepstemmetjes en was de serie dood en begraven. Gelukkig heeft Coffee Stain de humor in Goat Simulator universeel gemaakt. De slimme rakkers. Het is slapstick, een comedyvorm die zelfs de grootste zuurpruim een glimlach op het verrimpelde smoelwerk bezorgt. De game is daarmee te vergelijken met Mr. Bean of de Dikke en de Dunne en ja, hoe oubollig het ook klinkt: dat is een groot compliment. Ik vind het leuk, mijn vriendin vindt het leuk en zelfs jouw moeder vindt het leuk. Jouw moeder! Sorry jongens, ik ben denk ik gewoon een beetje melig geworden zo aan het eind van deze geitige preview. Ik kan stiekem niet wachten om Goat Simulator 3 in mijn console te steken om te zien of de goede voortekenen waarheid worden en deze game echt beter wordt dan z'n voorganger. Bèèèhter... Snap je wel... Ok, ik sluit de deur zelf wel achter me. ★

PU'S GOAT OVER GOAT SIMULATOR 3

Jurjen is een absolute Power Unlimited GOAT. Nee, nee: niet door dat sikje, maar door het feit dat onze Assenaar een wandelende PU-legende is! Hij speelde Goat Simulator 3 op Gamescom en heeft antwoord op de prangende vraag of dit Go(a)tY-materiaal is.



'Ik werd tijdens gamescom met drie andere spelers in de nieuwe wereld gedumpt, en die nieuwe wereld zit zo vol details en mogelijkheden om onheil te veroorzaken dat ik die andere spelers alweer snel was vergeten - totdat ik door een geit werd aangereden, en iets later iemand het tankstation dat ik tot ontploffing wilde brengen met vuurpijlen tot ontploffing bracht. Voorlopige conclusie: met vreemden is de multiplayer wellicht niet zo boeiend, maar speel dit met vrienden en de potentie voor GOATY is zeker daar.'



VERWACHTING *GRADDUS:*

De eerste Goat Simulator was een probeersel. Een POC. Een MVP. Sorry, zo ga je praten als je naast PU nog een baan bij een corporate hebt, maar wat ik zeggen wil: Goat Simulator 3 lijkt op alle vlakken over het origineel heen te gaan. Let maar op: vanaf 17 november weet van je gekkig-geit niet meer wat je moet doen...

- \+ De GOAT is terug.
- \+ Nog altijd even crazy en glitchy...
- \+ ...maar nu mét structuur.
- \- Hoelang blijft het ditmaal leuk?

ADVENTUREGAME
COFFEE STAIN NORTH
1-4 SPELERS
17-11-2022

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII REUNION

REMASTER OF EIGENLIJK EEN COMPLETE REMAKE?

Hoewel alles tegenwoordig wordt geremasterd, is er nog geen gouden standaard voor. Sommige devs brengen de nieuwe likjes verf dan ook wel héél dun aan. Gelukkig wijst alles er volgens PeterKoelewijn op dat Square Enix met Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion een van de beste remasters van het jaar aflevert!



Het is jammer dat Sony nooit een succes van de PSP heeft kunnen maken, want er verschenen best wel wat fantastische games op. Crisis Core: Final Fantasy VII is absoluut een van mijn favorieten en het wordt hoog tijd dat een nieuw publiek deze volwaardige prequel op Cloud en Aeriths avontuur ontdekt.

Kernverhaal

Zack Fair is het hoofdpersonage van Crisis Core en fans van de serie kennen hem als de 1st Class SOLDIER die Clouds leven redt van Shinra. Dit gebeurt allemaal voor de gebeurtenissen van Final Fantasy VII, want aan het begin van die game is... uhm... nou ja, lees mijn kader maar als je gespoild wil worden over het verhaal.

In ieder geval zijn in Crisis Core Sephiroth, Aerith en een hoop nieuwe personages zoals Genesis ook van de partij. Zack is namelijk een allemansvriend, in tegenstelling tot die introverte zeikerd Cloud. Wel delen ze hun vechtstijl, want voor Cloud was het Zack die de gigantische Buster Blade droeg.

> **"Het is grafisch wel een stapje onder Final Fantasy VII Remake, en die is alweer ruim twee jaar oud!"**

Daar kun je lekker mee rondzwaaien in deze actie-RPG.

Fruitautomaat

Meer nog dan Final Fantasy VII Remake, is Crisis Core van de actie. Qua gameplay komt Kingdom Hearts nog het dichtst in de buurt; je kan net als in die games tussen het hakken door via een menuutje magiespreuken en speciale vaardigheden selecteren. Die kan je tussen de gevechten door bovendien wisselen om zo van Zack de ultieme moordmachine te maken. En dat is nog niet alles, er is ook een fruitautomaat in je scherm linksboven. Square





Niet iedereen vat de NS-stakingen even goed op.

Enix noemt dit natuurlijk liever niet een fruitautomaat en heeft het over de Digital Mind Wave (DMW). Met goede timing krijg je drie cijfers of FFVII-personages op een rij en zo ontketent Zack een speciale aanval. De vaardigheden zijn gebaseerd op de persoonlijkheid van de personages: Aerith geeft je een handige genezingsspreuk en met Sephiroth doet Zack de allesvernietigende Octaslash. Dus eigenlijk is DMW gewoon Limit Break, maar bedacht door iemand met een gokverslaving!

Verbeteringen

Crisis Core stamt alweer uit 2007, dus Square Enix had z'n werk klaarliggen voor deze remaster. Het vechtsysteem lijkt identiek te worden, met de grootste toevoeging dat je de camera nu vrij kan besturen. De PSP had tenslotte maar één analoge stick, dus het origineel gebruikt een hoop vaste camerahoeken tijdens gevechten. Visueel is de interface meer gelijkgetrokken met FFVII Remake en dat geldt zeker ook voor de rest van de presentatie.

Mooi lelijk

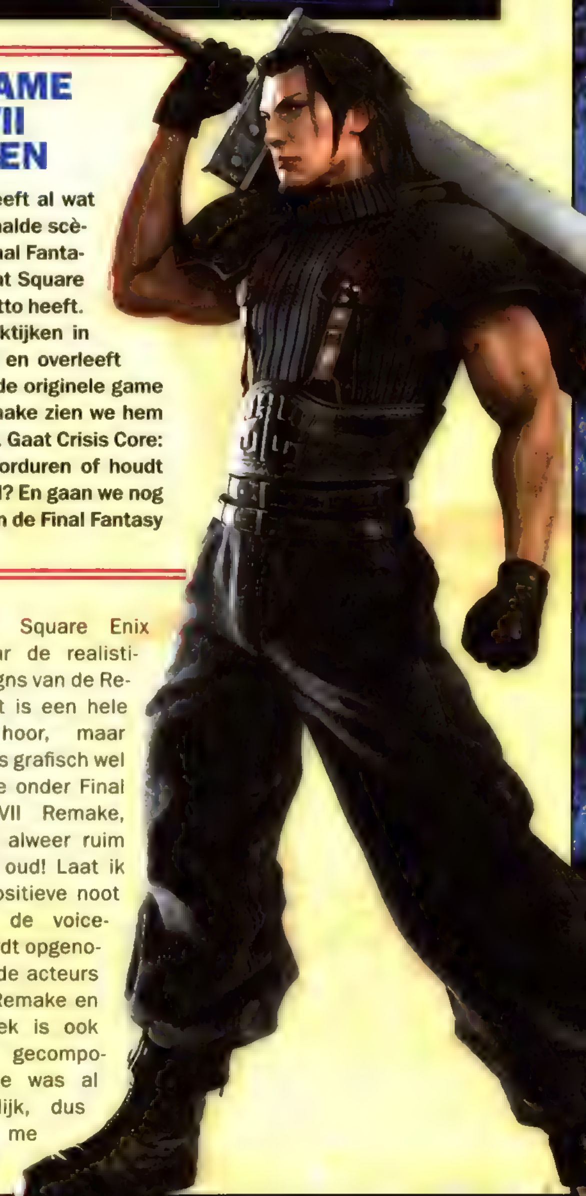
Het origineel z'n ontwerpen waren nog gebaseerd op de animedesigns van Tetsuya Nomura en voor de remaster verschuift Square Enix meer naar de realistische designs van de Remake. Het is een hele glow-up hoor, maar toch: het is grafisch wel een stapje onder Final Fantasy VII Remake, en die is alweer ruim twee jaar oud! Laat ik op een positieve noot eindigen: de voice-acting wordt opgenomen met de acteurs uit FFVII Remake en alle muziek is ook opnieuw gecomponeerd. Die was al voortreffelijk, dus consider me hyped. ★

SPOILERS!

WAAROM JE DEZE GAME NA FINAL FANTASY VII REMAKE MOET SPELEN

Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion heeft al wat lichte veranderingen doorgevoerd in bepaalde scènes, zo blijkt uit de trailers. Wie echter Final Fantasy VII Remake heeft uitgespeeld, weet dat Square Enix nog veel grotere veranderingen in petto heeft. Door Sephiroths Back to the Future-praktijken in de nieuwe game is de tijdlijn veranderd en overleeft Zack zijn reis met Cloud naar Midgar. In de originele game werd hij doodgeschoten, maar in de Remake zien we hem nog net niet fluitend de stad binnenlopen. Gaat Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion hierop voortborduren of houdt Square Enix zich aan het originele verhaal? En gaan we nog meer van Zack zien in het tweede deel van de Final Fantasy VII Remake?





VERWACHTING *PETER:*
Een van de beste PSP-games lijkt een van de beste remasters van het jaar te krijgen. Grafisch is de game wel wat minder mooi dan Final Fantasy VII Remake, wat ik een gemiste kans vind, maar voor de rest heeft Square Enix hoogstwaarschijnlijk niet beknibbeld op Crisis Core.

+ Betere camerahoeken tijdens gevechten.
+ Nieuwe voice-acting en muziek.
+ Ik kan eindelijk mijn PSP tegen de muur kapotgooien.
- Grafisch verbeterd, maar minder mooi dan FFVII Remake.

ACTIE-RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
EIND 2022

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | SWITCH | PREVIEW

OVERWATCH 2

LAAT, MAAR NOOIT TE LAAT?



Raf was op die BlizzCon in 2014 waar uit het niets Overwatch werd aangekondigd én onmiddellijk te spelen was. Vijf jaar later, op BlizzCon 2019, werd opvolger Overwatch 2 aangekondigd. Die game is – vooralsnog – pas vanaf 4 oktober te spelen, maar onlangs vond de laatste closed beta plaats en onze Belg wurmde zich erin.



Toen Blizzard Overwatch 2 aankondigde, vroeg ik me vooral af: "Waarom?" De eerste game liep vlot, en een min of meer gestage aanvoer van nieuwe mappen en hero's hield het feestje fris. Wie ooit een WK live bijwoonde weet dat ook esports een succes was. Oké, misschien was dat esports-gebeuren niet de ambitieuze zegetocht zoals vooraf werd aangekondigd, en ging de nieuwe content de laatste jaren van een straal naar een druppel, maar toch.

Toen ik echter hoorde dat Overwatch 2 free-to-play zou worden én voor het overgrote deel compatibel met het origineel is, muteerde mijn reactie naar: "Waarom niet?" Het zou de game naar nog meer spelers brengen, en langs die weg eventueel ook voor een nog langere levensduur zorgen.

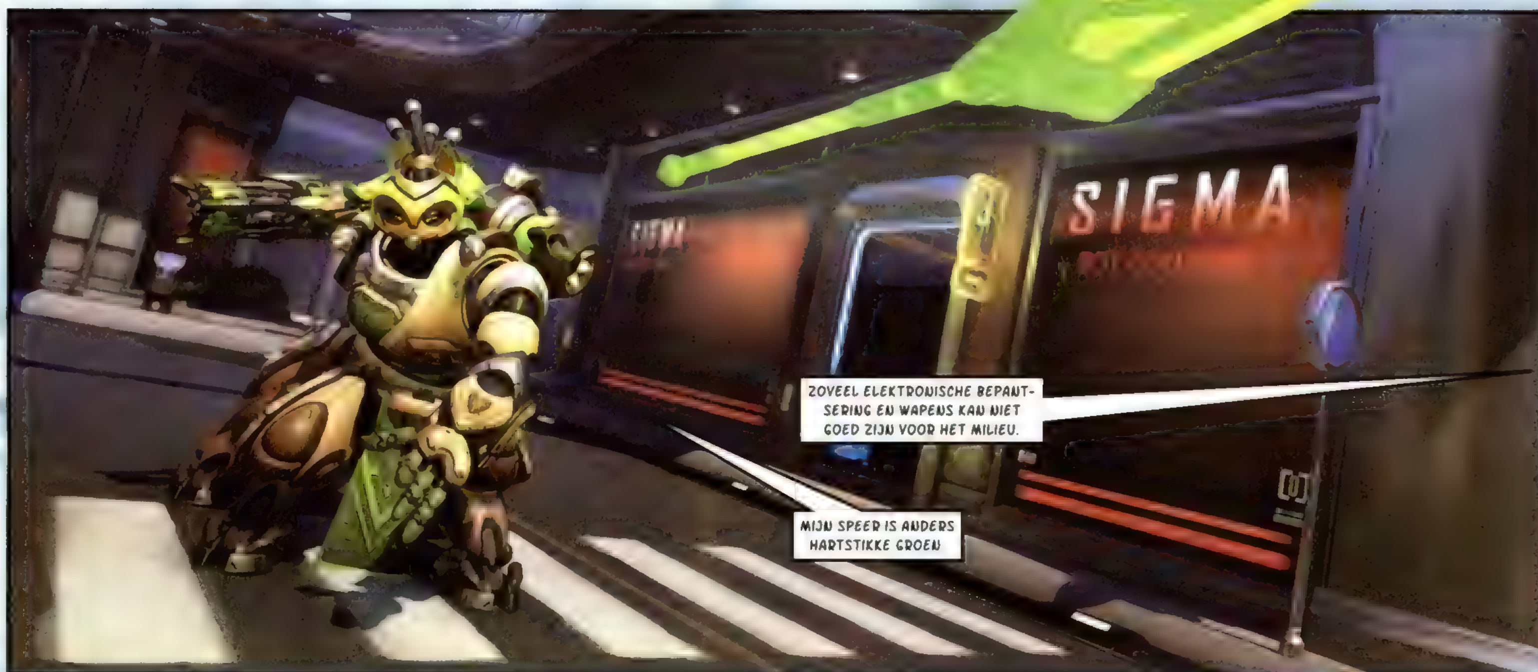
Eén tank per team

Eerst en vooral: de closed beta waarin ik een week doorbracht voerde enkel de multiplayer op. Dus niet die PvE-missies die bij de aankondiging de spotlight kregen – en onlangs werden uitgesteld naar ergens volgend jaar. Gek, want ik meen me te herinneren dat ik die ooit op een BlizzCon al in een vrij afgewerkte vorm speelde. Of op z'n minst zag spelen. Enfin, de beta was dus een puur PvP-feestje, wat de vergelijking met de voorganger eigenlijk makkelijker maakt. Als je daar net als ik vooral een visuele en technische update vermoedde, wacht je een verrassing. Om te beginnen is er het terugschroeven van de 6vs6-basis naar 5vs5, met maximaal één tank per team. Heel wat radicaler dan dat op papier lijkt.

> **"Iédereen zal mee moeten, ook al worden ze jankend bij de haren meegetrokken..."**

De ontwikkelaars willen de gameflow versnellen en 'verhelderen', en dat heeft indirect ook een – volgens mij twijfelachtig – effect op healers en andere support-hero's. Toegegeven, als Reinhardt-speler (een tank) ben ik bevooroordeeld, maar het voelt aan alsof Blizzard een probleem 'verhelpt' dat er niet echt is. Of het gaat om een 'voorspeld' probleem voor wanneer dat casual free-to-play-publiek op





de Overwatch-trein springt. Persoonlijk vind ik de mix van hero's met heel verschillende speeltempo's juist een plus. Al waardeer ik de meer offensieve opties voor de tanks in Overwatch 2 dan weer wel.

Push it!

De nieuwe Push-modus is niet gruwelijk origineel, maar sluit perfect aan op de populairste Assault-, Escort- en Hybrid-modi. Het doel is met je team een robot over een tramrail naar een halte aan het ene eind te duwen terwijl de tegenpartij voor de terminus aan het andere einde gaat. Een klassieke, elegant eenvoudige manier om de inspanningen van alle spelers op één plek te concentreren. In de betere partijen, waarbij de teams aan elkaar gewaagd zijn, wordt dat einde van het spoor niet gehaald en telt het verste aantal meters. Heel zuur wanneer je met een luizige meter of twee verliest, maar wel effing intens. Colosseo (Rome), de nieuwe map die bij Push het meest opdook, is vintage Overwatch, net zoals het in de beta zeldzamer voorkomende Queen Street (Toronto). Portugal, de derde gekende Push-map, passeerde tijdens mijn sessies de revue niet. Andere nieuwe mappen als Midtown en Circuit Royale tonen de degelijke, maar veelal steriele, zonovergoten, classic Overwatch-stempel.



weetje • weetje

Naast Junker Queen en Sojourn zal Overwatch 2 nog twee andere nieuwe personages opvoeren. Van de 31 bestaande hero's zullen er bij release 'al' twaalf herwerkt zijn. De rest volgt later.

Overpowerd en onspeelbaar?

Dat lootboxen zijn ingeruild voor een Battlepass vraagt vandaag geen echte reactie of mening meer. Ik zie het als een niet langer storende evolutie voor games die verder kijken dan anderhalf seizoen voorbij release. Natuurlijk is het een manier om geld te verdienen, maar het dwingt de ontwikkelaar ook tot een verplichting de boel fris te houden. Dus geen kritiek daar. Veel moeilijker is het om geen kritiek te hebben op hoe die ontwikkelaar bestaande hero's, met kleine tot minder kleine tweaks, voor de Overwatch-veteranen soms dramatisch herwerkt, maar ondanks de lange ontwikkelingstijd aan andere personages nog niet is toegekomen. Het knettert in de meer strijdlustige forumposts van "f*ucking overpowered" tot "f*cking onspeelbaar". De kans is nagenoeg onbestaand dat Blizzard de spelersgemeenschap gaat splitsen en de behoudsgezindere Overwatch-spelers met 'hun' game, à la Old School RuneScape, een eigen speelterrein geeft. Nee, íédereen zal mee moeten, ook al worden ze jankend bij de haren meegetrokken...

Time to kill

Tegelijk lijkt het soms wel alsof iedereen die nog niet zo lang geleden de originele Overwatch met toxische commentaren overlaadde, die game nu als een soort heiligverklaard meesterwerk bestempelt en Overwatch 2 als onvergefelijke ketterij. Zelf had ik ook moeite met de grillige, drastisch veranderende 'time to kill' in de beta. En al helemaal met de grillige en voor velen onverklaarbare 'evolutie' die Mercy doormaakte. En ja, ook ik vind dat het échte werk aan Cassidy, Doomfist en Sigma nog lang niet gedaan is. Dat de in Overwatch 2 debuterende Sojourn en Junker Queen nog niet helemaal op balans zitten, is vooralsnog door de vingers te zien.

Ik weet niet helemaal hoe groot de gebruikelijke 'luide minderheid' deze keer is, maar wanneer de game op 4 oktober verschijnt zal de bestaande community – licht uitgedrukt – door een gewenningsfase moeten. Wie op 4 oktober voor het eerst instapt zal veel van het bovenstaande hoogstwaarschijnlijk worst wezen... en daar ben ik op een perverse manier wat jaloers op. Hoe blij ik ook ben dat ik destijds Overwatch mocht ontdekken en uitwonen. ★





VERWACHTING ***RAF:***

De beta draaide technisch vlot en bouwt verder op een robuust origineel, maar hoe warm Overwatch 2 bij release ontvangen zal worden lijkt op dit moment te zullen afhangen van of je dat origineel speelde of niet.

+ Technisch rimpelloos.
+ Free-to-play.
- Uitgestelde PvE.
- Sommige tweaks moeilijk te slikken voor veteranen.
- Lange lobbytijden (in ieder geval in de beta).

FIRST-PERSON SHOOTER
BLIZZARD
1-10 SPELERS
04-10-2022

MULTIVERSUS

WARNER SMASH

De grenzen tussen miljarden universa vervagen steeds meer, met name zodat grote bedrijven met dozijnen franchises nóg meer geld kunnen verdienen. Maar Wouter vergeet die deprimerende gedachte even terwijl hij cartoon-, comic-, tv- en filmpersonages van Warner Bros. klop geeft in MultiVersus.



Bij Warner Bros. krijgt de creativiteit zwaar klappen van het zakelijke. Omdat het bedrijf de ene na de andere fusie heeft ondergaan, wordt TimeWarner AOL Discovery Bros. - of hoe de abominatie nu ook mag heten - geleid door een veel te grote groep mannen in pakken die allemaal PRECIES weten hoe het moet. Dus wordt er geen fatsoenlijke richting gekozen voor het filmuniversum van DC, jagen ze vrij briljante regisseurs zoals Christopher Nolan het harnas in en cancelen ze zelfs kant-en-klare films. De ene na de andere fucked up beslissing dus!

Gelukkig valt het bij de interactieve mediatak wat dat betreft wel mee, want hoewel er in 2021 amper een Warner-game uitkwam en praktisch elke titel van 2022 is uitgesteld, zijn er in ieder geval geen volledige videogames geschrapt wegens belastingtechnische redenen! Terwijl ondertussen MultiVersus in Early Access ging, een fighter die doet geloven dat Warner Bros. één grote, blije franchisefamilie is, die af en toe vriendschappelijk met elkaar op de vuist gaan.

Bugs beukt best behoorlijk

MultiVersus is gewoon een Smash Bros.-kloon, laten we wel wezen. Maar in plaats van dat het qua personages put uit de rijke geschiedenis van Nintendo-games, trekt het een hele beerput open aan films, (animatie)series, comics en andere IP's die hun leven hebben weggetekend aan Warner. Dit resulteert in een roster dat op z'n minst... eclectisch te noemen is. Daarbij wordt niet echt rekening gehouden met powerlevels, want Superman kan zomaar uit het beeld geramd worden door Bugs Bunny, terwijl Shaggy van Scooby Doo-faam met een vliegende trap korte metten kan maken met de Iron Giant. Je moet het zien om het te geloven,



BROS. ULTIVERSE



game (Smash speelde ik altijd tegen veel te geoefende tegenstanders die de serie al decennia spelen). Maar ook dat het Free-To-Play-model wat mij betreft best wel goed past bij het subgenre van platformvechtspellen. MultiVersus is namelijk gratis en maakt gebruik van een Battlepass-systeem dat, hoe kan het ook anders, vergelijkbaar is met dat van Fortnite. Je kan dus zaken ontgrendelen zoals taunts, profielplaatjes, effecten die een 'ring out' teweegbrengen en skins. Minieme personalisatie-presentjes die grenzen aan net niets, waardoor je hard geneigd bent te betalen voor de VEEEEEEL betere beloningen van de Premium Battlepass. Want was is er nou vetter dan een Brunhilde Bugs-skin?!



DE TOEKOMST BELOOFT VEEL GOEDS

Behalve de vele personages die nog in het verschiet liggen voor MultiVersus-spelers (Big Chungus? Neo? Ted Lasso? Eleven?!), heeft de game nog veel meer potentie. Zo kan er nog enorm veel op het gebied van skins gedaan worden; kijk alleen al naar de ontelbaar verschillende versies die er in de comics bestaan van Batman en Superman, van Red Son Supes tot en met Owlman, Bat-Lantern en Calvin Ellis. Ook is de koek nog lang niet op qua gamemodi - daarvoor hoeft First Player Games alleen maar even met een schuin oog naar Super Smash Bros. te kijken. De Ranked en Arcade Mode zijn al aangekondigd, maar een Tournament-modus zou ook niet gek zijn!

en daarna kan je het niet zo snel meer on-zien. Want MultiVersus is leuker dan het enig recht heeft om te zijn...

De weg naar Brunhilde

Als gematigd Nintendo-enthousiasteling zal elke Ninty-nostalgist het waarschijnlijk hard met me oneens zijn, maar vooralsnog vind ik MultiVersus leuker dan welke Super Smash ik dan ook gespeeld heb. Dat heeft te maken met het feit dat ik überhaupt een kans maak om te winnen in deze

Token characters

Uiteindelijk gaat het vooral om de personages in MultiVersus, en het unlocken/ontdekken ervan. Ontgrendelen hoef je alleen te doen als niet-betalende speler, en de gemiddelde WB-knokker kost je ergens tussen de 1500 en 3000 Gold. Dat vertaalt zich, afhankelijk van hoe goed je bent, naar zo'n 600-800 potjes in je eentje en 500 met een buddy (waarvoor je een Gold-bonus krijgt) om alle personages te unlocken. We hebben het hier over ongeveer zestien dagen aan gametijd, dus daarvoor moet je wel heul veel liefde hebben voor deze Warner-franchise-fighter. Minder tijdrovend en misschien ook wel leuker, maar pijnlijker voor je portemonnee, is om te dokken voor een Founders Pack en met 15, 20 of zelfs 30 Character Tokens je favoriete popkes meteen strijdklaar te maken. Met de laatste kan je zelfs alle toekomstige popkes scoren, waaronder misschien zelfs wel Gandalf, Harry Potter, Ben 10, Marvin the Martian en Johnny friggin' Bravo!

Betaal!/?

Ik heb zowel de gratis als de Premium MultiVersus geruime tijd geprobeerd, en ik moet eigenlijk zeggen dat hard knokken om genoeg Gold bij elkaar te schrapen voor een basketballer, superheld of nerdy detective licht m'n voorkeur geniet. Het is dan wel schandalig tijdrovend, maar je bent wel zo blij als een kind met elk nieuw personage en de tijd om je echt vast te bijten in elk van hen. De weelde van zwemmen in knokkers zorgt voor minder focus, want je stuitert een beetje doelloos van character naar character, zonder je ergens in te specialiseren, terwijl je niet aan »







het sparen bent voor die felbegeerde Velma of Arya Stark. De Premium Battlepass, die is dan wél weer een stuk interessanter dan de gratis versie, maar dat komt vooral doordat de onbetaalde beloningen echt geen fuck voorstellen. In Season 1 Premium ontgrendel je een hoop aardige skins, taunts en ringout-VFX (de schreeuwende zon uit Rick & Morty is m'n favo), terwijl je onbetaald een paar matige banners, badges en wat Gold toegeworpen krijgt, als de schooier die je bent.

Meer met het MultiVerse

Een andere reden waarom ik MultiVersus leuker vind dat Super Smash Bros. (SPOEL JE MOND!!) is omdat ik gewoon meer heb met de personages in deze game. De DC-superhelden hebben veel meer (nostalgische) waarde voor me dan de loodgieterbro's en ook al doen Steven Universe, Jake the Dog en Velma me niet bijzonder veel, ik vind ze wel aansprekender dan het gemiddelde Splatoon-personage, een Wii Fit Trainer of zelfs Pac-Man. Daarbij komen zelfs nog een paar toppertjes zoals Arya Stark uit de beste fantasyserie ooit, en Morty van een van m'n favoriete animatieseries, dus dit roster is wat mij betreft echt een All Star-opstelling die alleen nog maar beter kan worden. Niet dat ik ooit zou beweren dat deze fighters beter zijn gebalanceerd en leukere gameplay hebben dan die van Smash, zeker niet, want daarvoor wéét ik simpelweg niet genoeg van Nintendo's brawler!

Smash versus Multi

Zover ik kan bepalen zijn de gevechten in MultiVersus bijna identiek aan die van Smash Bros.: je hebt een gewone move en een special die je kan combineren met verschillende richtingen van je pookje

FIJNE VECHTER-FEITJES

De manier waarop de vele personages in MultiVersus tot leven zijn gebracht straalt verrassend veel liefde uit. Let op deze leuke, liefdevolle details:

Originele stemmen

Arya Stark wordt ingesproken door Maisie Williams zelf, Batman door Kevin Conroy van The Animated Series en Shaggy door Matthew Lillard, die het personage ook speelde in Scooby Doo's liveaction-film. Daarnaast heeft Tara Strong de rol van Harley Quinn weer op zich genomen, net zoals ze dat in de Arkham- en Injustice-videogames deed, en natuurlijk doet niemand minder dan Justin Roiland de stem van Morty. Want wie anders?!

Collateral Tom & Jerry Damage

Tom & Jerry doen eigenlijk helemaal geen directe schade aan hun tegenstanders, maar knokken met elkáár! Iedereen die in de buurt staat, krijgt een soort nevenschade van bijvoorbeeld Tom die Jerry probeert te meppen met een pan maar net mist. Fucking cool bedacht en best wel hilarisch, toch?

Arya Pie

Als Arya, van Game of Thrones-faam, een tegenstander uit het scherm mept, dan verschijnt er een 'pie' in het speelveld. Deze geneest haar medespelers en vertraagt tegenstanders, terwijl het tegelijkertijd een nogal morbide verwijzing is. Arya heeft namelijk een nogal kannibalistische taart gebakken in GoT voor een van haar grootste vijanden... Tegelijkertijd is het een shoutout naar haar vriendje Hot Pie!

Shaggy's Power

Shaggy, de zwerverachtige slungel uit Scooby-Doo, heeft een move in MultiVersus waarbij het lijkt alsof hij in Dragon Ball-stijl Super Saiyan gaat (of specifieker: Ultra Instinct). Dit is niet gebaseerd op iets uit de tekenfilms, maar op een populaire meme uit 2017 die in zóverre een eigen leven is gaan leiden, dat Ultra Instinct Shaggy zelfs een rol heeft gekregen in de animatiefilm Mortal Kombat Legends: Battle of the Realms.

Batman doodt niet

Batman kan prima schade doen in MultiVersus, maar heeft hele zwakke KO Power. Dat betekent dus dat hij heel slecht is in het 'doden' van zijn tegenstanders, iets wat in lijn ligt met zijn principes als superheld.



of vierpuntsdruktoets, waarmee je verwoed probeert de tegenstander(s) uit het speelveld te meppen. Ja, MultiVersus heeft geen grabbing of shielding, maakt gebruik van Perks en luchtaanvallen werken anders, maar verder is veel hetzelfde; van de manier waarop schade in percentages wordt aangegeven tot en met een soortgelijke 'attack decay' die ervoor zorgt dat dezelfde aanvallen niet gespamd worden. Je kan zelfs MultiVersus met een GameCube-controller spelen op de PC! Verwacht dus gelijksoortige chaotische partijtjes, die overigens iets meer gefocust zijn op 2v2 dan in het geval van Smash. Het cartoon-geweld spat hoe dan ook van je scherm, desgewenst in 4K, in de vorm van de meest idiote moves ooit. Basketballen, Acme-raketten en Taz-tornado's schieten over en weer, terwijl de meest in-crowd verwensingen als auditieve easter-eggs dienen.

Kies je darling

Er is ook bijna geen MultiVersus-vechter waar ik helemaal niets mee kan. Superman en Wonder Woman zijn dan wel m'n favorieten, met hun bijna klassieke fightinggame-moveset, maar niet eens met grote afstand. Velma bijvoorbeeld, wier aanvallen vooral uit haar mond komen in de vorm van tekstballonnetjes, speelt ook verdomd soepel en instinctief weg. Dan zijn er nog Arya Stark, die wat moeilijker in de vingers te krijgen is maar uiteindelijk ook bedrieglijk snel schade kan berokkenen, en de originele MultiVersus-creatie Reindog, die beide compleet anders spelen maar die ik graag uit het roster pluk. Tot slot wil ik me nog graag verder verdiepen in Bugs Bunny en Morty, die eerste omdat ik heb gezien wat dit domme konijn - voornamelijk in teams van twee Bugsen - voor sloopkogel kan zijn, en die tweede omdat ik Morty gewoon de shit vind.

HERE COME THE F-BOMBS

Er zit een functie in het Settings-menu waarmee je 'Mature Language' aan kan zetten in MultiVersus. Zo geef je personages zoals Morty en Harley Quinn wat meer vrijheid om te zeggen wat ze willen!

Familiebedrijfje

Misschien is het bestaan van MultiVersus te danken aan een puur zakelijke beslissing van een van die vele pakken bij Warner Bros. die alleen in dollars denkt en nog niet eens zou weten wat creatieve passie is als het op z'n neus kwam schijten. Terwijl Super Smash ondertussen Masahiro Sakurai's levenslange passieproject is, waarvan Ultimate de laatste missie is die hij kreeg van Iwata. En toch heeft die platform-fighter van Nintendo, die iconische party-brawler, me altijd redelijk koud gelaten. Waarom ik dan wel warm word van MultiVersus, die ergens een slap aftreksel is van Smash maar wel met een slim model eraan gekoppeld? Nouja, omdat Warner Bros. overduidelijk één grote, fijne franchisefamilie is waar ze elkaar met niets dan liefde in hun hart met hamers en honkbalknuppels naar het hiernamaals slaan. ★

Fun fact: de ontwikkelaar moest Shaggy's krachten met 99,9999999999999999999 procent verminderen omdat je PlayStation 5 anders spontaan smelt.

VERWACHTING WOUTER:
Als Smash-noob ga ik zeer goed op deze kloon van de Nintendo party-brawler/platform-fighter. Dat komt door de rappe, chaotische knokactie van MultiVersus, de enorme veelzijdigheid aan leuke personages en het feit dat ik enorm van zakenmannen in strakke pakken houd.

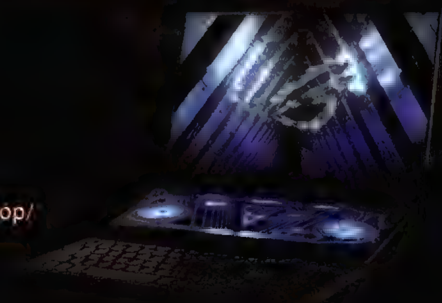
+ Bonte verzameling van vechters uit het hele WB-multiverse.
+ Cartoony knokvertier.
-/+ Free-to-play.
- Misschien dat je het beter bij Super Smash kan houden.

FREE-TO-PLAY PLATFORM-FIGHTER
PLAYER FIRST GAMES/WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
1-4 SPELERS (ONLINE)
EARLY ACCESS



HET IS TIJD VOOR DE TWEEDE ROG CREATOR CONTEST. CREËER CONCEPT ART EN MAAK KANS OP EEN ROG GAMING LAPTOP!

Dat lees je goed. In samenwerking met ROG brengt Power Unlimited de ROG Creator Contest terug voor een tweede editie. Om mee te doen moet je concept art maken (digitaal of fysiek) van een game-personage van een niet-bestaande game. Laat je creativiteit los en maak concept art van een personage die je altijd al tot leven hebt willen wekken. Vervolgens worden jullie werken beoordeeld door professionals uit de game industrie, Hogeschool voor de Kunsten en/of andere mensen. De winnaar gaat uiteindelijk naar huis met de strakke ROG Zephyrus DUO 16 notebook



Meedoen? Lever dan jouw creatie in via de Power Unlimited website.
https://pu.nl/artikelen/feature/doe-mee-aan-de-rog-creator-contest-en-win-een-rog-gaming-laptop/

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALS OBJECTIEVE GAMEJOURNALIST HOUD IK MIJN VERWACHTINGEN UITERAARD IN TOOM - HAHAHAHA DOOD AAN DISNEY!!!"



Van fanboyisme kun je Peter niet betichten, in ieder geval.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET IS DE REDEN DAT VEEL STELLETJES BIJ ELKAAR BLIJVEN, ONDANKS DAT ZE AL JAREN DOODONGELUKKIG ZIJN MET ELKAAR."



Beleggingsadvies, game-advies, budgetbakadvies, en nu liefdesadvies. Is er iets waar Graddus je níét bij kan helpen?!

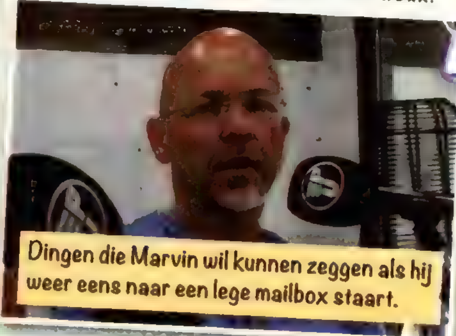
SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"BEETJE ABRUPT, MAAR IK GA MORGEN VOOR EEN PAAR DAGEN NAAR LONDEN."



En te laat inleveren, én de eindredacteur jaloers maken. Au..

"SORRY, IK WORD OVERSPOELD MET WERK."



Dingen die Marvin wil kunnen zeggen als hij weer eens naar een lege mailbox staart.

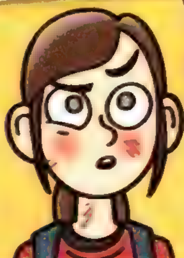
"SORRY, HET WAS OOK ZULK MOOI WEER STEEDS. ;)"



"Werk", sure. Nou ja, werken om dat zomerlichaam te houden, misschien.

REVIEWS IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

- Thymesia
- Midnight Fight Express
- Hard West 2
- Railbound
- Tinykin
- TMNT: The Cowabunga Collection

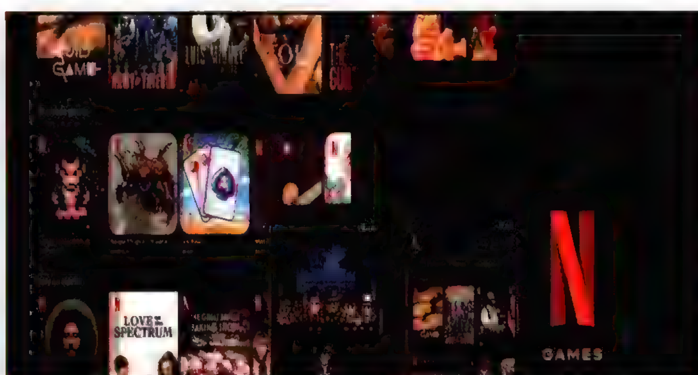
NETFLIX GAMES

NIET ALLEEN FILMS EN SERIES

Heb je Netflix? Mooi zo. Dan kun je niet alleen series en films kijken, je hebt óók toegang tot een groeiend aantal mobile games, net zo gratis als die series en films, zonder reclames of in-app aankoopgedoe. Jurjen speelde afgelopen zomer een flink deel van het Netflix-aanbod en heeft tips voor je.

HOE DAN?!

Nou nou, kom op, zo moeilijk is het allemaal niet, toch? Je hebt een iOS- of Android-telefoon of -tablet, right? Daar staat de Netflix-app al op, zeker? Niet? Oké, dan ga je eerst naar de appstore van je device. Zoek op 'Netflix' en download de Netflix-app. Gelukt? Meesterlijk! Open dan de Netflix-app en scroll in het hoofdmenu even omlaag, dus voorbij film-en-serie-categorieën als 'Populair op Netflix', 'Trending' en 'Verderkijken'. Zo kom je vanzelf bij de categorie Netflix-games, waar je net als bij de films en series je keuze maakt door naar links en rechts te scrollen. Iets gevonden wat je leuk lijkt? Erop tikken en 'Game downloaden' kiezen! Je kunt het!





weetje • weetje

Als je een Netflix-abo hebt zijn al deze games helemaal gratis, zonder reclames of mogelijkheden in de games iets te kopen. Lekker.

STRANGER THINGS: THE GAME

Bij een tv-serie die zo sterk leunt op nostalgische gevoelens hoort natuurlijk een game die nostalgische gevoelens opwekt, en reken maar dat Stranger Things: The Game dat doet. De game oogt als iets tussen een NES- en een SNES-game, met gameplay die lichtelijk doet denken aan Zelda: A Link to the Past, settings die doen denken aan Earthbound en looks die doen denken aan Zombies Ate My Neighbours. Uiteraard roept de game óók volop herinneringen op aan het eerste seizoen van Stranger Things, met een verhaal dat je begint als Hopper, maar gaandeweg ook laat spelen met zes andere helden. En uiteraard heeft elke held weer een eigen skill, zoals de honkbalknuppel van Nancy en de raketten van Lucas. Gek genoeg is alles ook nog eens heel eenvoudig met aanrakingen te besturen: je houdt je vinger gewoon tegen de plek waar een personage naartoe moet lopen, tikt op vijanden om ze aan te vallen, enzovoort. Het werkt allemaal zo vermakelijk dat Stranger Things: The Game zeker een klassieker was geworden als deze net als eerdergenoemde games begin jaren 90 was verschenen.

SCORE NNNN

TEETER

Deze scoort best hoge scores, maar vraag me niet waarom. Het betreft de digitale versie van een oud Drents houten behendigheidsspelletje dat ik wel eens speelde – denk aan zoiets als een bibberspiraal of knikkerdoolhof, maar dan met de uitdaging om een balletje omhoog, voorbij gaten, te hijsen. Blijft ongeveer één wachtrij lang leuk. Of nee, eigenlijk dat nog niet eens.

SCORE N











INTO THE DEAD 2

Ik had het nog nooit eerder gespeeld: een first-person endless runner. Maar de formule blijkt te werken, zeker in combinatie met de standaard zombie-apocalypse-setting die Into the Dead 2 je voorschotelt. Je eerstepersoons spelaanzicht beweegt vanzelf vooruit door de duistere omgevingen vol zombies, waarbij je een beetje naar links en rechts kunt bewegen om aan hun grijpgrage tengels te ontkomen. Maar je kunt die griezels natuurlijk ook kapotschieten met pistolen, shotguns en de andere wapens die je ontgrendelt - al kun je daarbij nooit helemáál losgaan, met een half oog op de spaarzaam beschikbare munitie.
Wat richten betreft: geen zorgen, zolang de zombies zich nabij het midden van je blikveld bevinden, gaan gevuurde kogels vanzelf wel door hun verrotte koppen, en over springen hoef je je al helemáál niet druk te maken: ook dat gaat vanzelf. In het begin werkt het allemaal wat te makkelijk om waar of boeiend te zijn, maar gelukkig zul je in het zevende of achtste level wel een keertje sneuvelen, zodat je je kop weer een beetje erbij hebt. Into the Dead 2 biedt geen diepgang of werkelijke uitdagingen, maar wél sfeervol beeld en geluid, kettingzagen, bazooka's en de optie om je eigen bloeddorstige hond voor je uit te laten rennen. Ik zou hier nooit geld voor betalen, laat staan de 35 euro die de Switch-versie moet kosten, maar als gratis dingetje tussendoor is Into the Dead 2 absoluut je tijd en moeite waard.

SCORE NNNNN





ASPHALT EXTREME

Asphalt Extreme is een racegame naar mijn gemakzuchtige hart: de omgevingen zijn avontuurlijk, vol details en binnendoorweggetjes, gas geven gaat automatisch en remmen is niet nodig.
Het enige wat je doet is je vinger tegen de linker- of rechterkant van het scherm houden om in die richting te sturen, en regelmatig op de turbo tikken voor wat extra snelheid. Je hoeft dus niet de skills of intelligentie van Max Verstappen te hebben om deze races te kunnen winnen – dit is zo laagdrempelig en arcady als een race-ervaring maar kan worden. Uiteraard blijft de ervaring hierdoor wel wat oppervlakkig, maar dat maakt mij niet zoveel uit als ik weer eens met driedubbele turbo vanaf een schans door een waterval jump om nog nét voor een concurrent over de finish te stuiteren.
Wél jammer is de opzet als een game met in-app purchases, met boxen en upgrades die ik tegen inlevering van allerlei valuta kan krijgen om mijn auto's sneller te maken. De betaalopties zijn weliswaar uit de game gescheurd (alle Netflix-games werken 100% zonder in-app purchases, no worries), maar de structuur is blijven hangen, en behoorlijk verwarrend en omslachtig voor iemand als ik, die normaal gesproken ver weg blijft van dit soort pay-to-win-achtige games. Maar goed, door als een dolle te tikken op alles wat er een beetje snel en handig uitziet kom ik vooralsnog steeds wel verder naar de volgende race, en elk ruig rondje smaakt naar meer!

SCORE NNNNN

INTO THE BREACH

Van het rijtje games dat momenteel op Netflix staat was Into the Breach de enige titel waar ik al eens iets over had gehoord. Een strategiespel, dacht ik, en dat bleek te kloppen. Turn-based strategy zelfs, en dat dat genre uitstekend werkt op portable systemen wist ik al sinds ik in 2001 maandenlang aan Advance Wars verslingerd was. Tot mijn genoegen lijkt de gameplay van Into the Breach best wel op die van Advance Wars, al zijn de grid-based levels van Into the Breach wat kleiner en meer als puzzels dan als veldslagen opgezet. De game is door zijn veelheid aan units en situaties ook écht moeilijk, waardoor je elk level wel een paar keer moet spelen voordat je 'm naar tevredenheid hebt gehaald. De campagne is kort maar krachtig en heel erg de moeite waard om vaker te spelen. Het is dat ik Into the Breach als Netflix-lid gratis heb gekregen, anders had ik 'm graag gekocht.

SCORE NNNNN

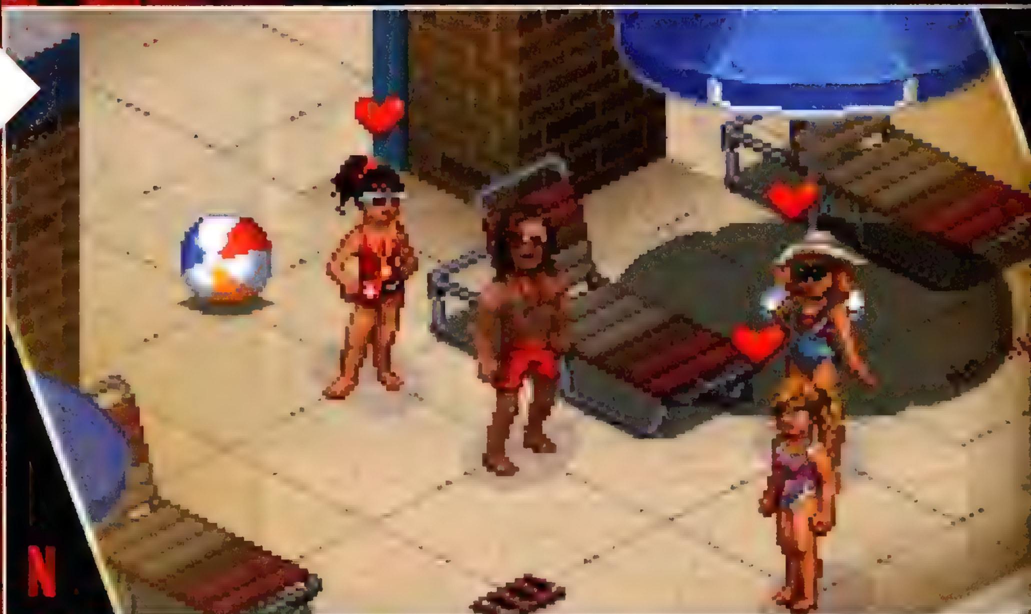


STRANGER THINGS 3: THE GAME



Na Stranger Things: The Game was het natuurlijk tijd voor Stranger Things 2. Nou is Stranger Things 2: The Game gek genoeg nooit verschenen, maar Stranger Things 3: The Game dan weer wel. En die Stranger Things 3 volgt heel erg de lijn van de voorganger, maar dan dus lichtjes gebaseerd op seizoen 3 en een stuk uitgebreider, met maar liefst twaalf personages en meer variatie in mogelijkheden en opdrachten. Het beste advies: speel eerst de eerste, en als dat beviel ga je gewoon verder met deze tweede, of derde, of WAT DAN OOK!

SCORE





NETFLIX HEADS UP!

Dit is helemaal niets voor mij, maar vooruit, laat ik een poging wagen deze ongein te bespreken. Ken je gezelschapsspelletjes als 'Rara Wat ben ik?', waarbij je bijvoorbeeld de naam van een dier op je voorhoofd plakt, en je andere spelers vragen moet stellen om erachter te komen wat je precies bent? Nou ja, zoiets probeert Heads Up! ook te zijn, alleen moet je hierbij je telefoon tegen je voorhoofd houden en zijn de onderwerpen overwegend Netflix-gerelateerd. Je kunt eh... ah, fuck it, check het zelf maar even, als je nu nog interesse hebt.

SCORE

SHATTER REMASTERED

Na Breakout (1976) verschenen duizenden andere games waarin je óók met een beweegbaar streepje een balletje moet terugkaatsen om de blokken van een muur te breken. Shatter Remastered is een van die duizenden klonen, en misschien wel de uitgebreidste ooit, met vele toeters en bellen die eigenlijk niets toevoegen aan het simpele vertier, en daar in sommige gevallen zelfs afbreuk aan doen. Vooral de mogelijkheden om de bal met zwaartekrachteffecten in je richting te laten buigen of juist weg te duwen zijn erg domme toevoegingen die de elegantie van het origineel besmetten.

SCORE







MOONLIGHTER

Moonlighter zou eigenlijk mijn favoriete game van het Netflix-aanbod moeten zijn. Want deze dungeon-crawler met random levels en lichte roguelike-elementen heeft een erg leuke twist: nadat je 's nachts de schatten uit kerkers hebt geroofd, kun je ze overdag gebruiken om sterker te worden en in je winkel te verkopen. Tel daarbij het aandoenlijke, tekenfilmachtige pixelstijltje, en we hebben een winnaar, toch? Helaas gooien de controls roet in het eten. De game is duidelijk gemaakt om met een controller gespeeld te worden; de touchscreenbesturing is gewoon niet precies genoeg om in het heetst van de strijd een gevoel van controle te behouden. Sowieso is de port van consoles (Moonlighter verscheen eerder voor PS4, Xbox One en Switch) naar mobile slordig gedaan, met ook náást de rommelbesturing wat bugs en dingen die niet helemaal lekker werken. Met enige frustratietolerantie is er door te komen, maar eigenlijk kreeg ik tijdens het spelen van Moonlighter op mijn iPhone vooral steeds meer zin om een versie voor mijn Switch te kopen.

SCORE

WONDERPUTT FOREVER

Monument Valley is zo'n beetje mijn favoriete mobile game ooit, dus als ik een golfspelletje in een vergelijkbare stijl krijg voorgeschoteld, heb je mijn aandacht wel. En aanvankelijk voelde het ook heerlijk om het balletje met de even simpele als doeltreffende vingerbesturing door de fraaie 3D-omgevingen vol gekke verrassingen en gimmicks richting hole te schieten. Helaas kregen de gekke verrassingen en gimmicks al snel de overhand. Soms wist ik na een paar goed gemikte slagen écht niet meer wat ik moest doen, en verspeelde ik dus maar tientallen ballen om te ontdekken dat ik de bal via een schans in het water in een schoorsteen moest mikken, zodat het huis zich zou openvouwen om een speeltuin te openbaren, of zoiets. Ik speel Wonderputt nog wel eens om te genieten van de Monument Valley-achtige sfeer, de vele wonderlijke dingen die gebeuren en de relaxte muziek, en omdat de game mij onbeperkt ballen blijft aanreiken wordt het ook nooit écht vervelend. Maar echt serieus kan ik de uitdagingen in de game niet meer nemen, zodat de spanning van een werkelijk potje golf uitblijft.

SCORE



TRUE STORY

Oeh, deze zag ik niet aankomen. Zoals de naam True Story wellicht al een beetje verklapt is dit absoluut geen 'gamey game', en weinig meer dan een interactief verhaal. Dat verhaal gaat erover dat je met je personage, de Afrikaanse vrouw Bontu, een heel eind moet lopen om water te halen. Na krap tien minuten lopen volgt de tweede helft van het verhaal, waarin je weer helemaal terug naar huis moet lopen. Onderweg doe je eigenlijk weinig meer dan lopen, al moet je heel af en toe even een sprongetje maken, schuilen voor een zandstorm of een puzzeltje oplossen om verder te kunnen. Wat True Story interessant maakt is dat het op de werkelijkheid gebaseerd is. Ruim 700 miljoen mensen op aarde hebben geen directe toegang tot schoon drinkwater en zijn daarvoor dus afhankelijk van een dagelijkse tocht die vergelijkbaar is met de tocht die je met Bontu moet maken. Nu zou zoiets als game heel makkelijk aanstellerig en belerend kunnen voelen, maar daarvoor blijft Bontu te opgewekt babbelen en neuriën. Dit is geen vrouw die klaagt, dat voel je wel, maar een optimist die van aanpakken houdt, en haar vrienden en buren hoog heeft zitten. Tel daarbij de Afrikaans getinte muziek en handgeschilderde landschapjes waar je doorheen loopt, en er ontstaat een best wel bijzondere, licht ontroerende ervaring. De totale ervaring duurt misschien een kwartier, maar als je een beetje op mij lijkt, zul je daarna nog regelmatig eens aan dit verhaaltje terugdenken. Bijvoorbeeld als je de volgende dag onder de douche staat.

SCORE

POINPY

In Poinpy moet je je poppetje lanceren met een vinger-katapult-beweging, zoals je dat ooit deed in Angry Birds. Dit om steeds hoger te klimmen in de verticale levels, een opzet die doet denken aan Doodle Jump. Onderweg is het essentieel dat je fruit verzamelt om de honger te stillen van het blauwe monster dat je van onderaf blijft achtervolgen. De tijdsdruk die dit met zich meebrengt is naar mijn smaak iets te stressvol om dit vaak te willen spelen, maar ik ben sowieso niet het type voor dit soort endless runner-/jumper-achtige toestanden. Wat ik wel zie is kwaliteit: een goedgemaakt, uitgebreid product dat je echt eens moet proberen om te zien of het misschien wel wat voor jóú is.

SCORE



EN ER IS MEER!

Nee, dit is nog niet alles. Wie een Netflix-abonnement heeft kan ook de volgende games spelen: Arcanium: Rise of Akhan, Townsman – A Kingdom Rebuilt, Shooting Hoops, Mahjong Solitaire, Dungeon Dwarves, Knittens, Krispee Street, Bowling Ballers, Dominoes Cafe, Before Your Eyes, Dragon Up, Relic Hunters: Rebels, Exploding Kittens: De game, Nailed it! Baking Bash, Hextech Mayhem: A League of Legend Story & Card Blast. Allemaal gratis, grrraaaattiiiiss, yesssss, dus zie je een titel die je aanspreekt? Probeer hem eens! ✖

NINTENDO PICTURES

HET BEGIN VAN EEN FILMIMPERIUM?

Nintendo kocht deze zomer de animatiestudio Dynamo Pictures op en onthulde een nieuwe naam: Nintendo Pictures! PeterKoelewijn begon gelijk te schuimbekken van de mogelijkheden. Gaat Nintendo eindelijk all-in op gamefilms?



De Franse studio Illumination (bekend van de Minions-films) maakt momenteel samen met Shigeru Miyamoto een 3D-animatiefilm over Super Mario. Zoveel is bekend, maar het lijkt er niet op dat Nintendo wacht op de Mario-bioscoopomzet voor zijn volgende zet. De koop van Dynamo Pictures is om meerdere redenen opmerkelijk en ik kan maar één logische reden verzinnen: Nintendo wil nog veel meer films en series maken!

Nintendo®

DYNAMO Pictures

ANDERE KOEK NA OTHER M

Nintendo koopt zelden een bedrijf en meestal alleen als ze al een jarenlange relatie hebben. Dat geldt ook voor Dynamo Pictures, waarmee de samenwerking begon tijdens de ontwikkeling van de Wii-game Metroid: Other M. Dat spel had gelikte 3D-animatiefilmpjes nodig en daar kon Dynamo wel voor zorgen. Sindsdien werkte de animatiestudio vaker samen met Nintendo en specifiek Shigeru Miyamoto. Voor de lancering van Pikmin 3 wilde hij een aantal korte 3D-filmpjes maken waarin de wortelwezentjes de hoofdrol speelden. Maar Dynamo had ook andere











klanten en zette zich in de Japanse spotlight als een go-to-studio voor het zwaardere 3D-animatiewerk. Vandaar dat ze ook in de aftiteling staan van bijvoorbeeld Netflix-serie Ghost in the Shell: SAC_2045, Square Enix-film Kingsglaive: Final Fantasy XV en de speelfilm Dragon Ball Super: Super Heroes. Wat games betreft deden ze tevens animatiewerk voor interessante titels, zoals Persona 5 en Monster Hunter Stories.

Nintendo zelf zegt dat ze Dynamo in eerste instantie als supportstudio nodig hebben voor video's in hun eigen games. Dat kan ik begrijpen, maar het zou een verspilling van de talenten van de studio zijn als het daar bij blijft. En Nintendo verspilt graag geld... en mijn tijd met iedere nieuwe Nintendo Direct. Maar talent? Dat verspillen ze niet gauw.



NINTENDO HEEFT FILMS NODIG

Ik zie het liever als een kentering van Nintendo's strategie voor films en series. Los van wat promotionele filmpjes met Kirby en Star Fox, heeft Nintendo de filmwereld vermeden als de pest »

HOE SUPER MARIO BROS. NINTENDO UIT HOLLYWOOD JOEG

Hij heeft een bijna legendarische status inmiddels: Super Mario Bros. De film uit 1993, met Bob Hoskins als de besnorde loodgieter, deed alles fout wat een gamefilm fout kan doen. Alleen al het plot: Mario en zijn veel jongere broer Luigi (John Leguizamo zónder snor) zijn loodgieters in New York. Luigi valt voor de studente Daisy (Samantha Mathis), maar zij wordt gekidnapt door handlangers van koning Koopa. Blijkt dat Daisy uit een ei komt uit een parallelle dimensie onder New York, genaamd Dinohatta. Want de dinosauriërs zijn nooit uitgestorven, maar ontwikkelden zich door in hun eigen dimensie, veroorzaakt door de asteroïde die in de aarde insloeg 66 miljoen jaar geleden! *hijgt* En Koopa is een Trumpiaanse zakenman gespeeld door Dennis Hopper. De film was geen succes en Nintendo haatte hoe Hollywood zijn populairste franchise verpest had. Het schijnt dat ze een Zelda-animatiefilm stilletjes annuleerden. De cast deed in ieder geval zijn best om er wat van te maken en de film heeft inmiddels een cultstatus onder fans van slechte films.

Bob Hoskins had overigens geen goed woord over voor de gamefilm en noemde hem later het dieptepunt van zijn carrière. Pas halverwege de productie zag hij de game en op YouTube kan je een interview vinden waarin hij vertelt hoe hard hij doodging van binnen. "Ik heb vroeger King Lear gespeeld", aldus een half grappende Bob. Gelukkig heeft opvolger Chris Pratt nooit aan een Shakespeare-productie meegewerkt, dus... uhm, dat komt helemaal goed!









sinds het Super Mario Bros.-debacle (zie kader). Maar na het falen van de Wii U zag je al dat Nintendo van mening veranderde.

Toenmalig ceo Satoru Iwata besloot meer de breedte in te gaan met Nintendo's mascottestal. Als hun volgende spelcomputer opnieuw zou falen, hadden ze zo tenminste nog andere inkomstenbronnen. Daarom nam Nintendo zijn eerste stappen in de smartphonegamesmarkt en zocht het nieuwe samenwerkingen voor merchandise (voorbeelden zijn Lego en Universal Studios met Super Nintendo World in Japan en binnenkort de VS). De samenwerking met Illumination hoort ook in dat rijtje thuis, en dat Miyamoto zich er persoonlijk mee bemoeit laat zien hoe gebrand ze zijn op een succes deze keer.



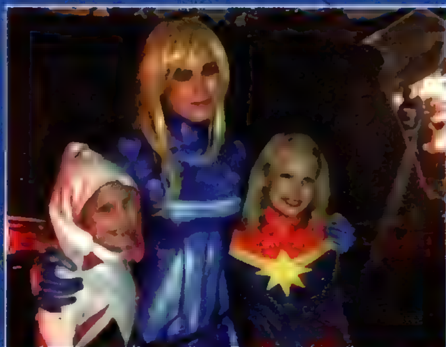
DE CONCURRENTIE WIL OOK GAMEFILMS

Maar het is absoluut geen gekke strategie om je meer te richten op films en series met je gamefranchises. De oorlog tussen streamingdiensten heeft een ware run gecreëerd op nieuwe filmprojecten en seriepitches. Geen wonder dat Hollywood en zijn streamingconcurrenten gretig grijpen naar vrijwel alle populaire gamefranchises. Er is een indrukwekkende pijplijn aangelegd, want er gaat geen week voorbij of er wordt een nieuwe gamefilm of gameserie aangekondigd.

Nintendo's grootste concurrenten zitten bovendien niet stil. Sega is momenteel het succesvolst met twee Sonic the Hedgehog-films die boven verwachting scoorden, bij critici én de kassa. Andere Sega-franchises zoals Space Channel 5 en Altered Beast staan al gepland. Sony ontwikkelt ondertussen zijn eigen filmimperium. Eind dit jaar verschijnt The Last of Us als serie op HBO Max, wat vrijwel zeker een succes wordt gezien Naughty Dog én HBO

NINTENDO'S GEFAALDE FILM- EN SERIEPROJECTEN DOOR DE JAREN HEEN

2003: De rechten voor een Metroid-film worden gekocht en John Woo is eraan verbonden als regisseur. Een paar jaar lijkt de film echt in productie te gaan, maar Nintendo blijft moeilijk doen. Inmiddels zijn de filmrechten overgedragen. Verschillende actrices hebben interesse getoond om Samus te spelen, meest recent Ronda Rousey en Brie Larson. Ook regisseur Jordan Vogt-Roberts (Kong: Skull Island) deelde online zijn ideeën voor een film. Nintendo hapt nog steeds niet toe.



2014: College Humors Adam Conover vertelt dat ze werkten aan een stop-motion Star Fox film en dat Shigeru Miyamoto meedacht over het scenario. Helaas trok Nintendo in een vroeg stadium de stekker uit het project.



2015: Geruchten rondom een Zelda-serie van Netflix zwellen aan. Ceo Satoru Iwata gaat on-record dat er geen plannen zijn, maar volgens de opvolgende geruchten komt dit door het lek en waren er wel degelijk gesprekken over een liveaction Zelda. The Wallstreet Journal citeert een Netflix-insider over de pitch. Ze zouden denken aan een 'familievriendelijke Game of Thrones'. *Zucht* Heel soms zie je een glimpje van de utopie waarin we zouden kunnen leven...





samenwerken. Geen Naughty Dog-fan? Oké, jij raar persoon, dan vindt je misschien je heil in de aangekondigde films en series over Twisted Metal, Ghost of Tsushima, God of War, Horizon, Gran Turismo en Gravity Rush.



NETFLIX OF NET NIKS?

De gamebedrijven laten zich zelfs niet tegenhouden door recente tegenslagen. Herinneren jullie je bijvoorbeeld nog die Uncharted-film met Tom Holland? Nee vast niet, zo weinig indrukwekkend was 'ie. Critici waren ook niet onder de indruk en mede door corona harkte de film minder geld binnen dan verwacht. Of wat dacht je van Resident Evil? Die liveactionserie trok zo weinig kijkers dat Netflix een paar weken na lancering het tweede seizoen al annuleerde.

EEN NIEUWE HOOP

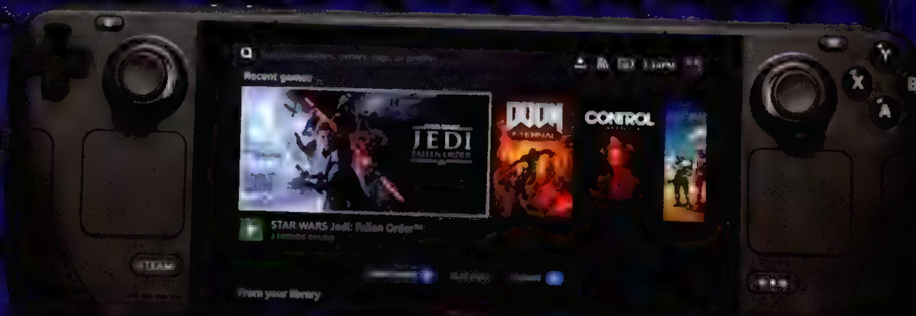
We zullen moeten leven met gamefilms en -series, zoveel is duidelijk. En Nintendo snapt dat ook, zo denk ik. Maar laten we niet gelijk van het ergste uitgaan, het kan ook een zegen zijn voor fans van bepaalde obscure franchises! Nintendo is zo goed omdat ze perfectionisten zijn. Daarom hebben ze de boot naar Hollywood zo lang afgehouden. Alleen het betekent ook dat ze soms geliefde gameseries decennia in de kluis stoppen totdat ze het juiste team of moment gevonden hebben. Wie weet zijn films en series wel een nieuwe kans voor bijvoorbeeld F-Zero, Star Fox of Golden Sun. Die media hebben gamefranchises al geïntroduceerd aan een totaal nieuw publiek, zoals bij de twee grote Netflix-hits Castlevania en Arcane (League of Legends).
Het wordt interessant wat Dynamo Pictures voor Nintendo kan betekenen. Of uhh, sorry... Nintendo Pictures. Als objectieve gamejournalist houd ik mijn verwachtingen uiteraard in toom - hahahaha DOOD AAN DISNEY!!! ✖



WHAT'S THE TEA?

WAT IS ER EIGENLIJK ZO LEUK AAN AL DIE MINICONSOLES?

Alie en Laura drinken ditmaal een minikopje thee met een minikoekje, want in deze What's The Tea duiken ze in de wereld van miniconsoles. Ze zien er schattig uit, maar is er meer?

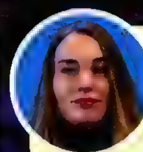




Hai Alie! Wat leuk je weer te zien, hoe gaat het? Zin in een spelletje op de mini-NES?



Hoi Laura, Ben enorm toe aan vakantie, maar gelukkig mag ik binnenkort twee weken lummelen in Griekenland. Hoe is het met jou? En ja, dat lijkt me hartstikke leuk! Ben dol op al die leuke retro-mini's. Ik heb de collectie bijna compleet geloof ik.



Oh lekker zeg, lekker aan de tzatziki! Heb je de collectie bijna compleet? Waaat! Hoe dat zo?



Precies, heerlijk! Ik zal niet overdrijven, maar ik heb in ieder geval de retro-mini's van Nintendo, PlayStation, Sega en een aantal van Atari. Sinds Nintendo met de NES en de SNES kwam heb ik de retro-mini's. Ik vind het een perfecte manier om oude games te checken. Super laagdrempelig, met een HDMI-aansluiting op je de huidige tv. Ik heb ook nog wel veel oude consoles met oude tv's, maar zo'n mini pak je er net wat sneller bij. Vind jij ze ook leuk?



Ik vind ze heel schattig om te zien, maar ik heb er geen een. Ik ben nu toch wel even benieuwd: is het een nostalgieding? Speelde kleine Alie al op al die consoles?



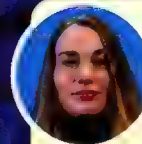
Jazeker, dat speelt een hele grote rol! Maar niet bij alle retro-mini's. Ik heb vroeger bijvoorbeeld nooit een Atari of Sega gehad. Dus bij die mini's is het meer een kwestie van de beste, of in ieder geval de bekendste games van die consoles alsnog ontdekken. Wat heb ik gemist? Waarom vonden mensen dit leuk? Het geeft ook een heel leuk tijdsbeeld! Waarom trekt het jou minder?



Ooh ja, dan heeft zo'n miniconsole een dubbelrol! Ik koop ze zelf niet, omdat ik meestal maar een paar games echt graag (opnieuw) wil spelen, dus dan doe ik dat meestal op een andere manier. Ook ben ik bang dat ik er maar een paar dagen echt wat mee doe en ze daarna in de vergetelheid raken. Heb je dat niet?



Snap ik hoor. Dat gebeurt mij ook wel. Toevallig hebben mijn vriend en ik een paar dagen geleden nog een poos Super Mario Kart op de mini-SNES zitten spelen. Ook haal ik ze weleens naar beneden als er vrienden langskomen. Het is net alsof je nieuwe games hebt gekocht: je speelt de games die je leuk vindt uit en keert daarna alleen af en toe terug naar de partygames. Maar goed, dan hebben ze hun prijs ook wel goedgemaakt vind ik!



Ja dat is zo, en ze zien er ook zo snoezig uit. Zijn er eigenlijk nog miniconsoles die je mist?



Hahah, dat is zeker een leuke bijkomstigheid! En ja, om de collectie compleet te maken mis ik er echt nog heel veel. Ze zijn sinds de mini-NES populair, maar daarvoor zijn er ook al heel veel uitgebracht. Ik denk alleen niet dat ik die ga kopen. Bij consoles die voor mijn tijd zijn uitgekomen is die nostalgiefactor waar we het over hadden niet aanwezig. En dan merk je vaak wel dat games echt heel erg verouderd aanvoelen. Dan heb ik het vaak na een uurtje wel gezien en dat vind ik ook zonde van het geld.



Ooh ja... Ik zou het heel cool vinden als er een mini-PSP kwam of een gekke soort variant van 3DS, zodat je hem als nog kleinere handheld kunt meenemen en dan lekker kunt Nintendogsen en Mario Kart kunt doen terwijl je in de trein zit. Wat zijn je favo 'mini'-games?





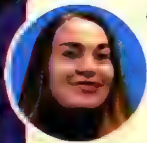








O ja, dat zou zeker heel tof zijn! Ik vond het sowieso heel leuk om de Castlevania-games weer eens te checken. O, en een aantal games die ik nog niet eerder had gespeeld: Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, EarthBound en ToeJam & Earl.



Oh ja, Castlevania is wel een klassieker! Heb je die leuk uitziende consoles ook in een vitrine staan of wachten ze op zolder tot er vrienden langskomen? ;)



Ze staan heel leuk gepresenteerd op een plank inderdaad... Wel op zolder, maar toch, haha!



Aaah leuk! En hoe zit je in de nieuwe 'alternatieve' consoles, zoals Playdate en Steam Deck?



De Playdate is toch dat apparaatje met die hendel waar elke week (gratis) iets nieuws voor uitkomt? En tja, de Steam Deck... Ik vind de technologie heel cool, maar ik heb een goede PC staan waar ik graag op game. Ik heb eigenlijk nooit de behoefte om onderweg of op de bank ofzo mijn Steam-games te checken. Ik denk dat ik beide aan me voorbij laat gaan. Jij?



Ooh ja, PC-gamer. Ik snap wel dat je daardoor niet zo'n Steam Deck-fanaat bent. Ik vind het beide juist heel interessante apparaten. Steam Deck omdat je er zoveel vrijheid mee krijgt om meer te doen en Playdate juist weer omdat hij zo lekker afgebakend is met toch nieuwe games...



Ja, dat kan ik me in jouw geval ook heel goed voorstellen! Zou je met een Steam Deck meer PC-games gaan checken? En misschien kun je die Playdate nog even aan me verkopen. Wat maakt die zo tof?





Ja, zeker, ik zou aanzienlijk meer op Steam aanschaffen als ik zo'n Deckje in huis had. Playdate is tof omdat je inderdaad die hendel hebt als nieuwe manier van besturen, maar ook omdat het allemaal jonge, opkomende ontwikkelaars zijn die er games voor maken. Het is een beetje als een doos bonbons [net als het leven - Marvin]: je weet nooit wat je krijgt, maar lekker is het waarschijnlijk wel. En hij ziet er ook gewoon heel erg leuk uit, vind je niet?



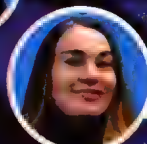
Ja, super leuk! Ik sluit ook zeker niet uit dat ik toch nog een pre-order plaats hoor. Het is wel een heel tof hebbeding.



Ja! Als het goed is is de productie van Steam Deck opgeschroefd, waardoor ik hoop er binnenkort een te kunnen bemachtigen. Misschien krijg ik de mail wel als jij lekker de Zorba-dans doet.



Hahah, het zou je gegund zijn!



Lekker genieten! ✖



TE SNEL VOOR KRITIEK?

WAAROM IS SONIC NOG POPULAIR NA 20 JAAR AAN SCHIJTGAMES?

Sonic en slechte games zijn als patat en mayonaise: we combineren ze al zo lang dat je bij de een gelijk aan de ander denkt. En beide zijn ongezond. Maar Sonic lijkt alleen maar te gedijen bij alle baggergames. PeterKoelewijn kan het niet meer aanzien en zocht naar Sonics duistere geheim.

2022 wordt het jaar van Sonic, aldus Sega in een triomfantelijk persbericht. Natuurlijk wist ik dat al, want een paar dagen eerder appte ik Wouter in een dronken bui dat ik wilde onderzoeken waarom Sonic nog steeds populair is na twìntig jaar aan voornamelijk godsgruwelijk tenenkrommende, achterlijke klotegames. Dat, en of hij toevallig een goede kebabtent in de buurt kende.

Waarom?

Pas de volgende dag kwam de kater want, eerlijk gezegd, ik had geen flauw idee waarom Sonic-fans die digitale stront blijven vreten. Eén slechte game is al een deuk voor menig gamefranchise. Twee is een potentiële franchisekiller en met drie zelfs matige games achter elkaar kun je het wel schudden. Met een paar uitzonderingen heeft Sonic al sinds de eeuwwisseling geen goede games meer afgeleverd. Een aantal behoort volgens veel spelers zelfs tot de slechtste games ooit gemaakt (zie kader)! HOE?! Hoe kan het dat deze blauwe egel niet al lang brandt in de hel samen met andere beruchte figuren zoals Bubsy the Bobcat, Awesome Possum, Gex, Aero the Acrobat en Adolf Hitler? Natuurlijk is een antwoord zo gevonden in de verkoopcijfers, want Sonic the Hedgehog blijft een miljoenenhit. Bijna iedere game verkoopt gemakkelijk een miljoen en de







SONIC FRONTIERS EN DE SONIC CYCLE

Elke keer dat er een nieuwe Sonic-game wordt aangekondigd, treedt de Sonic Cycle in werking. Deze meme geldt vooral voor de nieuwe 3D Sonic-games, maar hij stelt tot nu toe nooit teleur als het aankomt op teleurstellen. Ook Sonic Frontiers houdt zich netjes aan de cyclus. Bij de eerste aankondiging en 'gameplay' riepen fans weer dat het deze keer anders wordt: Frontiers is de triomfantelijke terugkeer van Sonic! Daarna kwam de échte gameplay uit en kregen we meer beelden van Sonics nieuwe vriendjes te zien en... oh neeeeeeeeee. Maar wie weet? De game komt pas op 8 november uit, en er is nog tijd om het te fixen zodat stap 3 van de Sonic Cycle niet activeert: vernietigende reviews en huilende Sonic-fans die roepen dat ze er nóóit meer in trappen. Maar misschien is Sonic Frontiers zelfs beter dan God of War Ragnarök, die een dag later uitkomt! En misschien staat Sinterklaas die dag wel voor de deur en geeft hij me de gifgroene Lamborghini Aventador die ik altijd al wilde!





spin-offs, zoals Mario & Sonic at the Olympics, zelfs meerdere miljoenen. Het record van de allereerste game (15 miljoen stuks) wordt niet meer geëvenaard, maar die werd dan ook gebundeld met de Mega Drive. Goed, je weet nu waarom Sega bijna jaarlijks een nieuwe Sonic-game uitpoept: hij is een cashcow, en dan heb ik het nog niet eens over de crossmediale samenwerkingen gehad (zie kader). Maar waaróm kopen mensen nog massaal deze middelmatige games? Mijn theorie: het komt door Sonic! Ja, ik ben ook teleurgesteld...

Sonic > Mario

Laat me dit uitleggen: ik ben van huis uit Team Mario. Super Mario Land 2 was een van de eerste games die ik ooit speelde en Super Mario World is nog steeds een van mijn favoriete spellen ooit. Met iedere nieuwe Mario-platformer smijt ik meteen 60 euro naar Nintendo toe. Maar hier komt 'ie: SONIC IS EEN BETER GAMEPERSONAGE DAN MARIO, GODVERDOMME! Zo, ik heb het gezegd. Ik wil een douche nemen nu het er staat, maar het is de waarheid.

Mickey Mouse en Bugs Bunny

Ik vergelijk Mario en Sonic graag met Mickey Mouse en Bugs Bunny. Beide iconische game- en tekenfilmpersonages. Maar Mario en Mickey zijn op zichzelf doodsaai; alleen door hun interessante vrienden en consistent goede producten zijn het nog steeds iconen. Speel een Luigi's Mansion of WarioWare-titel en je ziet dat die games veel meer op de persoonlijkheden van hun helden kunnen leunen dan - zeg »







maar - een Mario Odyssey. Bugs Bunny en Sonic daarentegen zijn leuk op zichzelf. Het zijn rebellen die bruisen van de persoonlijkheid en altijd de ster in hun eigen verhaal moeten zijn. Daarom is Bugs Bunny nog steeds populair, ondanks die waardeloze nieuwe Space Jam-film. Hetzelfde geldt voor Sonic en ik snap volkomen dat hij in de hoogtijdagen van de jaren 90 eventjes populairder was dan Mario. Zijn design en persoonlijkheid zijn gewoon superieur aan Mario. Er zijn eigenlijk weinig gamecharacters die kunnen tippen aan Sonics iconische ontwerp.

Revolutie

Een populaire mythe onder Sonic-haters is dat de serie nooit goed was. Dat is – effe alle gekheid op een stokje – gewoon niet waar. De 2D Sonic-games uit de jaren 90 waren vrijwel allemaal goed of zelfs geweldig. Ik bedoel, ze zijn niet van het kaliber Super Mario World, maar ze klaren de klus - hahaha! Alleen toen 3D-games mogelijk werden en Nintendo zichtbaar moeiteloos het revolutionaire Super Mario 64 ontwikkelde, struikelde Sega keihard. Niet alleen faalden ze in de consoleoorlog door pas een paar jaar na Mario 64 met Sonic Adventure te komen, het was simpelweg niet genoeg om tegen de huidige 3D-platformers op te boksen.
Ja, de reviews toentertijd waren grotendeels positief en de graphics en voice-acting waren dankzij de Dreamcast z'n processorkracht vooruitstrevend. Maar Sonic verloor met de 3D-conversie veel van z'n essentie. Er kwam meer focus op onnodig ingewikkelde verhaallijntjes en stomme minigames, terwijl Sonics razendsnelle gameplay zo lineair mogelijk gehouden moest worden voor de vaak waardeloze camera. De tijd van grote open gebieden met verschillende routes en geheimen was voorbij voor Sonic, al lijkt Sonic Frontiers

DE VIJF SLECHTSTE SONIC-GAMES OOIT

Natuurlijk had ik ook de vijf béste Sonic-games kunnen kiezen, maar dit lijstje is veel leuker.



5. Sonic Free Riders
Deze racegame speel je met de Xbox Kinect. Meer hoef ik niet uit te leggen.



4. Sonic Shuffle
Sega's poging om Mario Party te klonen. Nee bedankt.



3. Shadow the Hedgehog
Een 12-jarige z'n idee van een 'volwassen' Sonic-game.



2. Sonic Boom: Rise of Lyric
De nieuwe designs van de Sonic-personages vind ik leuk, maar voor de rest een gênant slecht afgewerkte game.



1. Sonic the Hedgehog 2006
Eigenlijk is het knap als je deze hebt uitgespeeld, want Sonic '06 is praktisch onspeelbaar.





SONIC ZONDER GAME IS SONIC OP Z'N BEST

Met z'n games heeft Sonic weinig meer te zoeken in de top, maar daarbuiten gaat het veel lekkerder. Zo heeft de egel twee succesvolle speelfilms met een derde op komst en nog een Knuckles-spin-off-serie in het verschiet. Netflix brengt later dit jaar een nieuwe 3D Sonic-serie uit genaamd Sonic Prime. En dan is er nog Sonic Lego sinds begin dit jaar en een langlopende stripboekenreeks die verrassend goed wordt beoordeeld. Kortom, zolang je geen controller hoeft aan te raken is Sonic top.







iets van die magie terug te brengen. Tja, misschien trap ik weer gewoon in de Sonic Cycle (zie eerste kader).

Het zijn de fans!

Het zijn uiteindelijk de fans die Sonic levend houden en het is best wel frustrerend dat ze al twintig jaar wachten op een degelijke Sonic-game. Na Sonic Adventure 2 ging de kwaliteit van de 3D Sonic-games hard achteruit. Matige graphics, tenenkrommende personages en gênante bugs werden de standaard. De kritisch meest succesvolle titels van de afgelopen decennia zijn remasters of hommages aan de Sega-consolegames uit de jaren 90. Denk dan aan Sonic Mania, een passieproject dat gemaakt werd door Sonic-fans van het eerste uur. Die inmiddels volwassen geworden liefhebbers van de blauwe egel zijn Sega's grootste hoop. Voor het vaste ontwikkelteam, Sonic Team, geef ik eerlijk gezegd geen stuiver. Het lukte ze zelfs om de remasterverzameling van de oude games in juni te vernaggelen.

Live and Learn

Mensen houden van Sonic! Furry's, beginnende gamedevelopers of allebei; ze krijgen geen genoeg van de blauwe lastpak. Eigenlijk is de les gewoon dat het niet uitmaakt of je waardeloos werk levert. Zolang je maar een positief, zelfverzekerd persoon bent, gunnen mensen het je gewoon. Daarom heeft Sonic nog steeds werk. En ik ook! ✖







Een klein land met een grote fantasie

Nederlandse Mythen en Sagen als games

Vraagje: hoeveel games over Nederlandse legendes kun je opnoemen? We geven je even de tijd… Klaar? Welnu, als niet eens één game je te binnen schoot, dan nemen we je dat niet kwalijk. PU magazine-debutant Rogina kent echter genoeg Nederlandse mythen en sagen die zeker kunnen scoren als games.

Als ik dezelfde vraag als hierboven zou stellen over games die draaien om Griekse mythologie, dan had je waarschijnlijk een stuk sneller je antwoorden paraat. God of War, Immortals Fenyx Rising, Hades en Assassin's Creed Odyssey schut ik bijvoorbeeld soepeltjes uit mijn mouw. Ook noordse en Slavische mythologieën zijn erg populair in talloze games. Maar waar blijven de net zo fantasierijke maar redelijk onbekende volksverhalen en sagen uit Nederland?

Waarschijnlijk is De Vliegende Hollander de meest bekende – al dan niet de énige bekende – legende die mensen buiten Nederland zullen herkennen. Meestal onder de Engelse naam The Flying Dutchman. En dit zelfs vóórdat de Efteling hierop kapitaliseerde. Zowel Nederlandse als Vlaamse mythen en legendes hebben echter zo veel meer spannende verhalen te bieden. Verhalen die omgetoverd kunnen worden tot games à la The Witcher en God of War, bijvoorbeeld. Maar dan met een Oud-Hollandsch volkstintje. Ben benieuwd hoeveel je er al kent…



De Bokkenrijders

Als je net zo'n grote Efteling-liefhebber bent als ik, dan laat deze naam wel een belletje rinkelen. De legende van De Bokkenrijders is namelijk het hoofdverhaal van de attractie Villa Volta. Je weet wel, dat ene draaiende huis dat net zo trippy als misselijkmakend is.

Deze mysterieuze dievenbende maakte het Limburgse platteland onveilig tussen circa 1730 en 1770. Voor de een waren de Bokkenrijders rebelse vrijheidsstrijders, voor de ander ongrijpbare, spookachtige duivels. Ze overvielen voornamelijk kerken en pastorieën, dus gods lievelingetjes waren ze in ieder geval absoluut niet.

Zo op het eerste gezicht zou dit volksverhaal een interessante mix zijn tussen Red Dead Redemption 2 en Assassin's Creed. De dievenbende volgen terwijl ze plunderen, moorden en hun moralen verliezen totdat ze hun verdiende loon krijgen is een avontuur dat ik maar al te graag zou spelen! En door de 18de-eeuwse setting is het aantrekkelijk om historische figuren toe te voegen. Deze periode komt namelijk direct na de Gouden Eeuw en vormt de neergang van de Republiek der Nederlanden. Zie het als een epische geschiedenisles (met een korrel zout, natuurlijk).

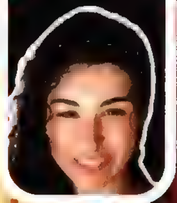


Ellert en Brammert

Zoals wel vaker gebeurt met oude verhalen, kent deze sage meerdere versies. De oudst bekende versie komt uit 1660(!). Mijn favoriete hervertelling van het verhaal gaat echter zo: vader Ellert en zoon Brammert waren rovende reuzen die ongelukkige zielen op hun territorium overvielen. Door een alarmsysteem van rinkelende belletjes wisten de reuzen wanneer iemand op hun terrein kwam. Eén zo'n ongelukkig slachtoffer was een knap boerenmeisje, die de reuzen vasthielden als dienstmeid. Na zeven jaar bewaakt te worden door de reuzen, slaagt het meisje erin te ontsnappen. In de ene versie overmeestert zij Ellert tijdens een scheerbeurt door hem de keel door te snijden en te vluchten, in de andere krijgt ze na zeven jaar toestemming om naar de kerk te gaan, waar ze anderen kan waarschuwen.

Het zou te gek zijn om dit verhaal van twee kanten te volgen in een game. Aan de ene kant speel je als het boerenmeisje Marieke, die door middel van stealth en puzzels oplossen probeert te ontsnappen aan Ellert en Brammert. Ondertussen kun je ook spelen als een familielid of geliefde die op zoek is naar Marieke, waarbij combat juist meer benadrukt wordt in de gevaarlijke bossen.



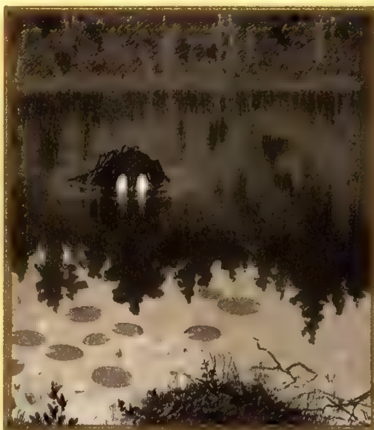


De Witte Wieven van Lochem



Ook de witte wieven zijn even te zien in de Efteling, namelijk in de achtbaan Baron 1898. In de Gelderse Achterhoek wordt de legende van de witte wieven generaties lang doorverteld. Op de Lochemse Berg zit namelijk een diepe kuil, de Witte Wieven Kuil (Witte Wievenkoele). De spookachtige vrouwen zwerven in het duister in en rondom de kuil en stellen pottenkijkers zeker niet op prijs. Volgens het volksverhaal waren er twee mannen die beiden graag wilden trouwen met de knappe Johanna. Haar vader daagde de mannen uit om naar de Witte Wieven Kuil te gaan in de nacht. Degene die als eerst terugkeerde, mocht trouwen met zijn boerendochter.
Hoewel het verhaal eigenlijk een happy ending heeft, zou het perfect werken als een duistere fantasie met horror-elementen. Persoonlijk zou ik dit een goede actie-RPG vinden vanuit het oogpunt van de boerenmeid. In de legende heeft zij namelijk een voorkeursbruidegom. Spelen als een stoere boerenchick die zich niet laat afschrikken door duisternis of witte wieven om haar vent terug te krijgen, lijkt mij in ieder geval kick-ass.

Kalle met de Haak



In Limburg staat deze kinderschrik bekend als Man met de Haak, maar de West-Vlaamse Kalle met de Haak klinkt naar mijn mening een stuk cooler. Om kinderen uit de buurt van meren en plassen te houden, maakten (groot)ouders ze vaak bang met 'Pas op! Anders grijpt Kalle met de Haak je!'. Volgens de volksverhalen is dit een vrouwelijk waterwezen. Kinderen die te dicht bij de oever spelen worden gegrepen door haar haak en in het water gesleurd. Als je ongehoorzaam bent zal geen enkel zwemdiploma je redden. Verdrinken is dan je enige lot.
Net als de Witte Wieven zou dit een psychologisch en fantasierijk horroravontuur kunnen opleveren. Het verhaal kan gaan over een ouder broer/zus die de jongste in de familie moet redden van Kalle met de Haak. Het leveldesign zou te gek zijn om mee te experimenteren, bijvoorbeeld door het afwisselen van bovenwater- en onderwaterlevels. Om nog maar te zwijgen over de enemy types. Waternekkers, Alven, Goblins, Nachtmerries, Dwaallichten en de spottende watergeest Ossaert zijn maar een paar voorbeelden van te gekke fabelwezens uit de Lage Landen. Maak hier gebruik van, gameontwikkelaars!

De Witcher Wieven

Een sterk aspect van The Witcher-games is de vijandvariatie. Hiervoor worden voornamelijk Slavische fabelwezens en legendes gebruikt. Ook de Lage Landen hebben een arsenaal aan fabelwezens om in te zetten voor dezelfde afwisseling aan vijanden. Stel dat de witte wieven-game wordt gerealiseerd, dan kunnen we bijvoorbeeld vechten tegen of hulp krijgen van: boemannen, elfen, weerwolven, plaaggeesten en Schele Guurte (zoek haar alsjeblieft op, zoveel potentie!). Je zou zelfs de Wilde Jacht kunnen toevoegen, aangezien bijvoorbeeld Sinterklaas wat elementen heeft overgenomen van deze Germaanse legende. Is een witte wieven x Witcher crossover toch zo gek nog niet...





De Vliegende Hollander

Jahoor, daar is-ie! Als de meest bekende Nederlandse legende kon De Vliegende Hollander natuurlijk niet ontbreken. Volgens het verhaal was de kapitein van de Vliegende Hollander een Terneuzenaar: Willem van der Decken. Hij verdoemde de bemanning van zijn schip door op Paaszondag uit te varen, ondanks het slechte weer. Vanwege dit taboe doolt het spookschip nu doelloos over de zeven zeeën. Voor altijd. Elk schip dat te dichtbij komt, wordt gelijk een koppie kleiner gemaakt.



Het grote succes van Assassin's Creed Black Flag en Sea of Thieves bewijst dat piratengames mega populair zijn. Hoe zou een Vliegende Hollander-game zich hiervan kunnen onderscheiden? Simpel: hou het zo dicht mogelijk bij Nederland! Het toevoegen van de VOC, de Zeemeermin van Westerschouwen en Jantje van Sluis zou een hele sterke zet zijn. In plaats van de zoveelste piratengame, wordt het een avonturenspel over Zeeuwse legendes! ✖

THE LAST OF US PART I

ZONDER SPOILERS!

ZOEK DE VERSCHILLEN

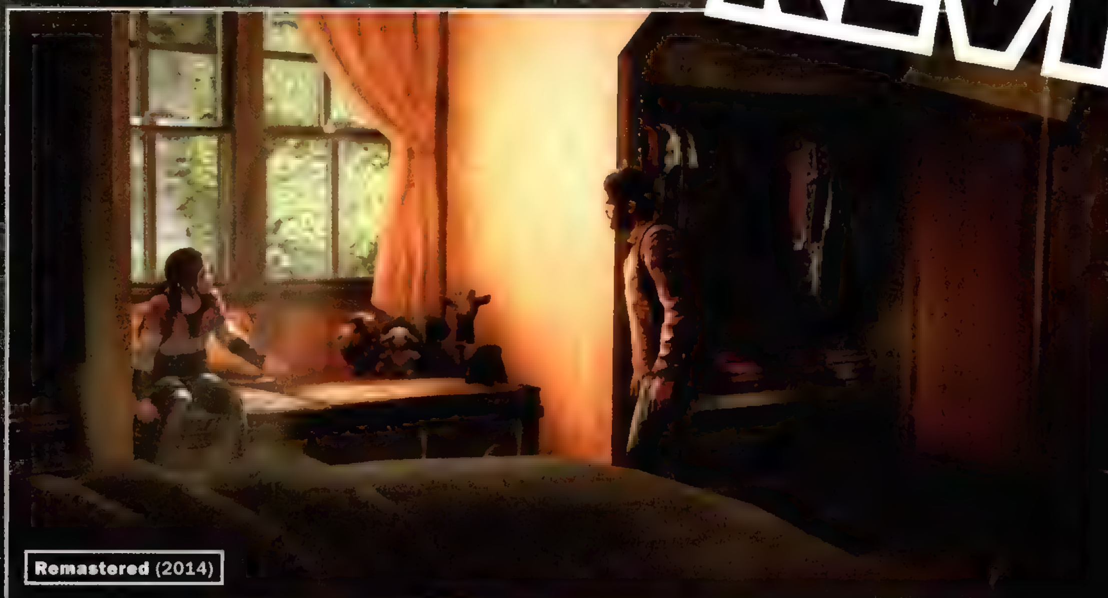
Naughty Dog pullt een GTA V'je en komt met een derde heruitgave van The Last of Us. Of dit een slappe remaster is of een strakke remake, dat hoopt Wouter aan te tonen met een aantal vergelijkingsscreens tussen TLoU Remastered en Part I.

REVIEW

GOLD AWARD

DUIVEL IN DE DETAILS

The Last of Us Part I heet niet voor niets zo, want de game heeft een flinke make-over gehad waardoor het nu grafisch even indrukwekkend is als Part II. Dat betekent niet alleen dat de graphics hevig opgepoetst zijn, inclusief betere belichting en realistischere materialen, ook zijn er personagemodellen en assets van het vervolg overgenomen. Deze screens laten het verschil bijzonder goed zien; let bijvoorbeeld op de knuffels naast Ellie - die niet alleen mooier zijn, maar er ook veel knuffelbaarder uitzien -, de extra stickers op de muur, hoe anders de kasten zijn, de manier waarop het 'shot' net anders gekaderd is en hoe alles dankzij extra details er veel meer verweerd uitziet.



Remastered (2014)



Part 1

UITZICHT 2.0

Ik zou nooit beweren dat The Last of Us Remastered een lelijke game is, maar als je deze twee screens zo naast elkaar ziet, dan komt die versie er toch wel schraal vanaf. Niet alleen is er een hele bergketen en een zwermpje vogels voor de sfeer bij dit prachtige uitzicht gevoegd, ook die lensflare, de realistischere paarden, het gedetailleerdere gras en de raytracing die z'n ding doet, maken een wereld van verschil.



Remastered (2014)

Part 1



Remastered (2014)

MEER MENS

Toen ik de oorspronkelijke The Last of Us reviewde was ik al enorm onder de indruk van de performance-capture en de subtiliteiten in de gezichtsuitdrukkingen van de personages in de game. Nou, ik wist nog geen fuck! Op deze screens zie je niet alleen hoeveel meer detail er in de kleren en uitrusting van Ellie en Joel zit, maar ook dat hun uitdrukkingen veel minder hol overkomen en ze er daardoor nóg menselijker uitzien. Als ik dit in 2013 had gezien, dan was ik waarschijnlijk van m'n stokje gegaan!



Part 1

STRAALTJE ZONNESCHIJN

Over raytracing gesproken: deze technologie berekent lichtbundels en het pad dat ze afleggen in een digitale omgeving, iets waar The Last of Us Part I duidelijk gebruik van maakt. Kijk maar eens naar het verschil tussen het zonovergoten beeld uit Remastered en Part I. Daar worden duidelijk stralen getraceerd!



Remastered (2014)



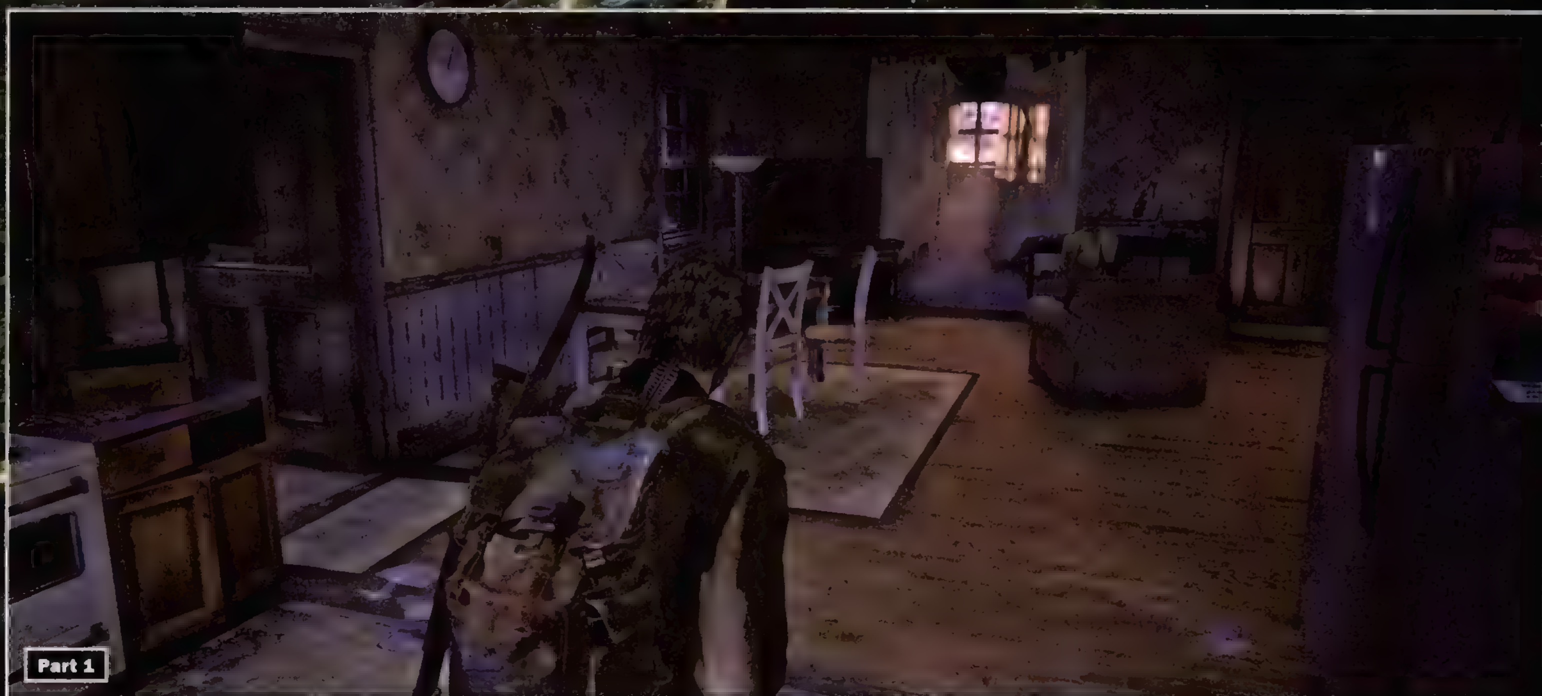
Part 1

TV-UPGRADE

Ik weet nog dat het me opviel hoe er in The Last of Us Part II veel meer flatscreens waren in de huizen dan in z'n voorganger. Beetje vreemd, want het is niet alsof mensen na de apocalyps nieuwe tv's hebben gekocht! Gelukkig is dit nu rechtgetrokken, kan je in deze plaatjes zien. Overigens is dit ook een voorbeeld van hoe omgevingen niet alleen maar extra volgepropt zijn met meer objecten en details in Part I, maar dat Naughty Dog soms ook besloten heeft interieurs juist wat spaarzamer te maken.



Remastered (2014)



Part 1

BUNNY GRAPHICS

Dieren vervullen een belangrijke rol in de The Last of Us-serie; ze zorgen niet alleen voor sfeer, maar ook voor een paar onvergetelijke momenten en illustreren hoe de mensenwereld teruggenomen wordt door de natuur. Vandaar dat Naughty Dog ook de modellen van niet-menselijke wezens heeft aangepast, waaronder die van een van de mooiste momenten in de game (mensen in the know weten het!), maar ook die van mindere belangrijke. Dit slachtoffer van de jacht bijvoorbeeld. Het Remaster-konijn lijkt een veel te fluffy Watership Down-reject, terwijl die van Part I rechtstreeks uit je lokale kinderboerderij lijkt te zijn ontsnapt. Noem me een realistischer Stampertje in games! Kijk bovendien eens naar de pijl en zie ook daar ontzettend veel verschil; van bloedvlekken tot en met de draadjes waar het mee samengebonden is.


Remastered (2014)


Part 1


Remastered (2014)

VERSCHIL TUSSEN GENERATIES

Besef nog even deze laatste vergelijking en zie hoe Part I veel meer emotie, realisme en detail weet over te brengen in zelfs de kortste momenten. Dit is een reminder van hoeveel verschil deze generatie potentieel kan maken ten opzichte van de vorige.


Part 1

GAMEPLAY PART I

Ook de gameplay van The Last of Us is meer gelijkgetrokken met die van Part II, hoewel de verschillen er niet ontzettend dik bovenop liggen. Nee, het zit hem vooral in nuances: de UI is significant aangepast, je kan duidelijker aan je crosshair zien of je iemand doodt of verwondt, Joel trapt geen deuren meer open als hij rent, de AoE-aanduidingen voor bijvoorbeeld nail bombs ontbreken, audio-cues voor stealth zijn ook weg en de pijl-en-boog-mechanics zijn hetzelfde als in het vervolg. Kleine dingen dus, maar al deze kleine aanpassingen zorgen er in het grote plaatje wel voor dat de gameplay soepeler en intuïtiever aanvoelt.

Een minder kleine aanpassing is de kunstmatige intelligentie (AI) van zowel de vijanden als de makkers waarmee je ten strijde trekt. Die laatsten doen een stuk minder domme dingen, waardoor stealthy sequenties veel geloofwaardiger worden, terwijl vijanden een stuk minder voorspelbaar zijn. Vooral op de hogere moeilijkheidsgraden maken deze fuckers het Ellie en Joel verdomd moeilijk!

SCORE 95

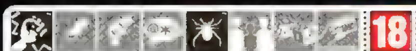
The Last of Us Part I is geen extreem uitgebreide remake zoals Resident Evil 2 of 3, maar ook zéker geen aanfluiting in de trant van XIII of Warcraft III: Reforged. De game is met veel liefde en toewijding gelijkgetrokken met de graphics en, in mindere mate, de gameplay van The Last of Us Part II, waardoor ze nu perfect op elkaar aansluiten.

WOUTER



Op Grounded-moeilijkheidsgraad was ik 22 uur bezig, maar ik heb dan ook niet één keer geheald. Dus het kan veel sneller!

15 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
NAUGHTY DOG/ SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

SPLATOON 3

MEER VAN HETZELFDE BLIJKT MEER DAN GENOEG



Jurjen had maanden voordat Splatoon 3 verscheen zijn oordeel al klaar: meer van hetzelfde. En na zo'n dertig uur spelen kan hij daar eigenlijk weinig aan toevoegen. Toch blijkt het 'meer' dit keer genoeg om te resulteren in 'veel meer' lol dan hij verwacht had.



Jij zou ook zo kijken als je wist waar ze mee vechten als de verf opraakt.

Nadat Nintendo een unieke, kleurrijke en ludieke draai gaf aan racers, fighters en voetbalgames met respectievelijk Mario Kart (1992), Super Smash. Bros (1999) en Super Mario Strikers (2005), zorgde datzelfde Nintendo in 2015 voor een spetterende verrassing in het shootergenre met Splatoon. Deze shooter gaf het genre een draai die zó uniek, kleurrijk en ludiek was, dat zelfs mensen die een verrassing van Nintendo in het shootergenre verwachtten erdoor verrast waren.

Want nee, het bleek geen shooter waarin je met Mario, Donkey Kong en Fox McCloud de vijand te lijf ging met Koopaschilden, bananenploppers en superscopes. Splatoon was écht even wat anders.

Kliederen

Splatoon is een team-based shooter waarin je geen kogels of laserstralen maar inkt vuurt. In deze shooter win je de grondoorlogen van vier versus vier niet door vijanden te killen (al is dat wel degelijk mogelijk), maar door binnen een bepaalde tijd het hoogste percentage grondoppervlak in de kleur van je team te kliederen. Je strijdt niet alleen met inktpistolen, maar ook met rollers en emmers. De personages in de game zijn geen soldaten, en nee, ook Nintendo's beroemdheden als Mario en Donkey Kong zijn in geen velden of wegen te bekennen. In plaats daarvan speel je met zogenaamde Inklings, coole kids die met een druk op de knop kunnen veranderen in inktvissen. En niet voor niks, want in inktvisvorm kunnen ze door hun eigen inkt zwemmen, wat maar liefst vier voordelen biedt: snelheid, camouflage, het vermogen tegen muren op te glijden en het vullen van de inkttank. Je kunt die kids, Inklings genaamd, ook nog eens aankleden met coole petjes, shirts en schoenen om hun stats te verbeteren.

Gek genoeg bleek het in 2015 allemaal nog te werken ook.

Dezelfde game

Zo verrassend als Splatoon in 2015 was, zo voorspelbaar was het vervolg, Splatoon 2 dus, dat twee jaar later, in 2017 dus, verscheen. Feitelijk was dit dezelfde game als de eerste Splatoon, maar dan met wat extra wapens, nieuwe levels en twee of drie andere spelstanden.

Inmiddels zijn we vijf jaar verder en is Splatoon 3 gearriveerd. Wie na een half decennium en een mondiale pandemie spetterende verrassingen had verwacht komt bedrogen uit: ook deel 3 is in feite dezelfde game als de twee voorgangers, maar dan met wat extra wapens, nieuwe levels en twee of drie andere spelstanden.

Wil je als nieuwkomer weten wat Splatoon 3 heeft te bieden? Lees de voorgaande alinea over de eerste Splatoon nog maar een keer, daar staat alles al in. De hoofdmaaltijd van de inktspetterende, ooit zo unieke shooter is door de jaren heen namelijk gelijk gebleven.



weetje • weetje

Toen Splatoon in 2014 werd ontwikkeld had het team erachter vanaf het begin al het idee om je met inktvissen te laten spelen. Maar er werden dat jaar wel degelijk andere personages voor Splatoon overwogen en zelfs ontworpen, waaronder andere dieren, robots en bekende figuren uit de Super Mario-games.

Het enige wat de afgelopen zeven jaar écht is geëvolueerd in de Splatoon-franchise, is een bijgerecht: de verhaalstand voor een enkele speler.

Aardige tutorial

De singleplayer van de eerste Splatoon was een aardige tutorial die beginnende spelers moest klaarstomen voor de hoofdschotel van de game, de vier-vs-vier-grondoorlogen dus. De verhaalstand leerde je een beetje hoe dat nou moest, dat mikken op vijanden, tegen muren op zwemmen en bommen gooien enzo.

De singleplayer van de tweede Splatoon was eigenlijk niet veel meer dan dat, ook al was het leveldesign iets meer in





Het nieuwe seizoen van Eigen Huis & Tuin komt niet helemaal goed uit de verf.

de richting van Super Mario Galaxy gebogen, en daarmee interessanter.
De werkelijke sprong omhoog voor de singleplayer verscheen in 2018 met de DLC voor Splatoon 2 genaamd Octo Expansion. En Splatoon 3 bouwt daar op voort met een singleplayer-ervaring die je (bijna) als opzichzelfstaande game zou kunnen verkopen.

Galaxy

De singleplayer-ervaring van Splatoon 3 verplaatst je naar de hub-achtige wereld Alterna, waar je visseneieren moet verzamelen om pluizige blokkades te verwijderen, zodat je steeds weer nieuwe levels kunt bereiken in zes forse omgevingen. Die levels lijken aanvankelijk nog wel bedoeld om je vaardigheden te trainen, maar veranderen al snel in fantasierijk bedachte, puzzelachtige constructies, waarin je bijvoorbeeld platformen moet laten bewegen om sleutels te pakken, uiteindelijk uitlopend op doldwaze gekte die weinig meer met de hoofdgame te maken heeft, zoals levels waarin je zonder wapens een minuut lang over cirkels moet springen of je vriendje Smallfry op objecten moet mikken om verder te komen.
Helaas zijn de settings wat kaal en monotoon en leunt het verhaal té veel op flauwekul en woordgrapjes, maar qua gameplay komt de singleplayer van Splatoon regelmatig een beetje in de buurt van een 3D-platformer als Super Mario Galaxy, en iedereen die de eindbazen van site 2, 4 en 6 heeft verslagen zal dat met me eens zijn.

"Qua gameplay komt de singleplayer van Splatoon regelmatig een beetje in de buurt van een 3D-platformer als Super Mario Galaxy."

Sneller en soepeler

Moet je Splatoon 3 dan vooral voor de singleplayer kopen? Nou nee, dat gaat me te ver, maar een verdomd goede éxtra reden om tot aanschaf over te gaan is het wel. Toch valt de meeste fun weer te beleven in de team-based shooteractie, die enerzijds heel erg lijkt op die uit de twee voorgangers, maar anderzijds genoeg subtiele verbeteringen en toevoegingen heeft gekregen om verreweg de beste Splatoon-actie ooit op te leveren.
Om te beginnen ziet de game er beter dan ooit uit en werkt alles net iets sneller en soepeler dan in de voorgangers, wat inmiddels zelfs geldt voor de online-ervaring (na wat opstartproblemen bij de release). En ook al zijn er geen baanbrekende innovaties, er zijn toch kleine dingetjes verbeterd en toegevoegd om de ervaring nét even wat fijner te maken, zoals de mogelijkheid om aan het begin van elke match binnen een bepaalde ruimte je vertrekpunt te kiezen, de mogelijkheid om in de zwemstand een snelle sprong in tegengestelde richting te maken, en natuurlijk de toevoeging van geheel nieuwe wapens als de Stringer en de Splatana, naast aangepaste versies van oudere wapens.

Spider-Man

De singleplayer heb ik na zo'n vijftien uur dikke fun uitgespeeld, en ik beleef nóg dikkere fun in de grondoorlogen met mijn favoriete uitrusting, bestaande uit een kwast als hoofdwapen, kleefbommen als subwapen en een zipcaster als special. De kwast omdat ik vrijwel elke vijand kan uitschakelen door vlak voor deze persoon op te duiken en als een gek met mijn kwast te, eh, kwasten. De kleefbommen omdat ik die graag achter de muurtjes plak waar vijanden steeds langs lopen. En de zipcaster omdat ik daarmee (tijdelijk) een enterhaak kan vuren die me als een Spider-Man door de levels laat, eh, zippen.
Als ik Splatoon alleen op innovatie zou beoordelen zou ik deze review moeten afsluiten met een zuinige 70, maar fuck it, als een game mij meer lol laat beleven dan welke andere game dan ook die in 2022 verscheen, dan lijkt een hoger cijfer mij wel gerechtvaardigd.



SCORE 80

Splatoon 3 biedt meer van hetzelfde, maar blijkbaar is dat genoeg voor tientallen uren dikke fun. Ik twijfelde bij deel 1 en 2 nog een beetje, maar inmiddels noem ik mijzelf zonder blikken of blozen Splatoon-fan. Kom, duik er ook in!

JURJEN



15 uur voor de singleplayer, schier eindeloze fun in de online-multiplayer.

15-100 UREN



BASICS

SHOOTER
NINTENDO
1-8 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

STEELRISING

DARK SOULS VOOR WE



Graddus zit met een dilemma: games moeten niet te veel op werk lijken, maar toch zou hij graag eens de voldoening van het voltooien van een Dark Souls of Elden Ring meemaken... Biedt 'Lidl-soulslike' Steelrising soelaas?



REVIEW
PC XBOX SERIES X/S PS5

Ja, ik geef het toe. Ik ben een weekdier. Een verwend ventje zonder doorzettingsvermogen of ruggengraat. Kom maar, dring gerust voor in de rij bij de kassa - ik zeg er toch niets van. In de sportschool stort ik na vijf push-ups huilend in elkaar. Mijn favoriete broodbeleg? Filet Americain, omdat het zo weinig weerstand geeft.

Emotionele meltdown

Helaas uit deze onpraktische karaktertrek zich ook in videogames. Achter komen in Fifa betekent negen van de tien keer zowel een fysieke als emotionele meltdown. Ga ik twee keer dood in een singleplayergame en kijkt er niemand, dan staat de moeilijkheidsgraad plots op easy. En dan zijn er natuurlijk soulslikes: een genre dat me absoluut trekt, maar waar ik simpelweg de wilskracht niet voor lijk te hebben. Die eindbazen! Kijk hoe groot ze zijn!!! En hoe moet ik me ooit mentaal over het verlies van al die Souls heenzetten nadat ik per ongeluk door een low level vijand ben gekilld omdat ik mezelf zat op te vreten over dat omaatje dat vanochtend voordrong in de rij bij de Albert Heijn...

Ik begon dan ook met een zwaar gemoed aan Steelrising. Een soulslike die vooral op mijn bordje kwam omdat Wouter alles wat door Franse, Poolse of andere niet-Amerikaanse en -Japanse ontwikkelaars wordt gemaakt als 'wansmakelijke Graddus-games' betitelt. Prima, hij weet niet wat hij mist.

ASSIST MODE

Naast de setting heeft Steelrising nóg een USP: Assist Mode, oftewel een aanpasbare moeilijkheidsgraad. Dat gaat waarschijnlijk tegen elke vorm van soulslike-etiquette in, maar het geeft mensen met meer skill dan ik (of juist n00bs die nóg minder kunnen) wel de kans om ook voor hen de perfecte sweetspot in te stellen. De volgende dingen zijn customisable:

- **Hoeveel damage vijanden doen.**
- **De snelheid waarmee Aegis' uithoudingsvermogen zich herstelt.**
- **Of XP (Anima) bij overlijden verloren gaat of behouden blijft.**
- **Hoe makkelijk het is om perfecte cooldowns uit te voeren.**



Zou de eenkennige Groninger er met Steelrising wederom naast zitten?

Oma's koekoeksklok

Bekijk de screens bij dit artikel even, zuig de pixels en polygonen in je op besef wat voor unieke artstijl Steelrising heeft. Fraai, niet? Het verhaal is al even apart: in een alternatieve Franse Revolutie verslaat Louis XVI zijn vijanden door het gebruik van automats, oftewel extreem geavanceerde robots met menselijke trekjes. Die dan wel weer opgebouwd lijken uit onderdelen uit de koekoeksklok van je oma, wat een en ander tot een even wonderbaarlijk als vreemd genoeg geloofwaardig, coherent geheel maakt.

Als automat Aegis is het jouw taak om de inmiddels losgeslagen robots uit Louis XVI's leger te stoppen. En Louis zelf ook, aangezien de man nog meer aan grootheidswaanzin lijdt dan in het echt. Je missie doorloop je voor het grootste deel alleen, al krijg je hulp van andere 18de-eeuwse iconen, zoals Marie Antoinette, Lafayette en Robespierre.

Ik weet het, het klinkt als absolute pulp, maar Steelrising heeft echt tien keer meer sfeer dan vergelijkbare 'history pieces' als Assassin's Creed. Sure, de stemacteurs zijn hit-and-miss en na een paar uur spelen herken je dat veel assets telkens herbruikt worden, maar door bijvoorbeeld slim om te gaan met belichting heeft elke

KE ZIELEN



SUNK COST FALLACY

Ken je de sunk cost fallacy? Dit houdt in dat als je ergens in geïnvesteerd hebt, of het nou tijd of geld is, je die investering waarschijnlijk niet snel opgeeft. Ook niet als blijkt dat het helemaal niet zo'n goede investering is. Het is de reden dat veel stelletjes bij elkaar blijven, ondanks dat ze al jaren doodongelukkig zijn met elkaar. Of dat je die smerige pizza van de Turk om de hoek toch maar opeet, terwijl je wéét dat je er diarree van krijgt.

Het is echter óók de reden dat ik vrijwel nooit meer aan een nieuwe serie begin. Of een lange game als een RPG, tenzij ik zéker weet dat het me gaat boeien. Ik ben bang om ten prooi te vallen aan de sunk cost fallacy; dat ik pas na tientallen uren aan mezelf durf toe te geven dat het een complete timewaste is...

Steelrising heeft me echter - opnieuw - laten inzien dat dit een verkeerd denkpatroon is. Het is conservatief, en het is laf. Je wil immers niet weten hoeveel toffe spellen er zijn waar werkelijk niemand het over heeft, maar die je juist de meest unieke en memorabele gamemomenten geven. Je moet echter wel de tijd/het geld durven investeren om ze te ontdekken. Niet leuk? Trek je niks aan van de sunk cost fallacy, stop met spelen en verkoop die game met een klein verlies. Ik garandeer je: de momenten dat je wél iets tofs nieuws ontdekt, maken het allemaal waard.

wijk in Parijs z'n eigen smoel en zie je meteen of je in Les Halles of Versailles bent. Het maakt Steelrising tot wat ik graag een 'triple-B'-game noem: flink beperkter budget dan z'n grote 'A'-broeders, maar wat het ermee doet is zoveel indrukwekkender dan Unreal Engine-game nummer 7256.

Paradoxaal genoeg

Right, Steelrising heeft dus een uniek uiterlijk en dito premisse, maar paradoxaal genoeg is de gameplay dan weer helemaal niet uniek. Die is namelijk straight up een-op-een geplagieerd van Dark Souls, Elden Ring en elke andere FromSoftware-titel ooit. Er is vrijwel geen verschil! Grote omgevingen die op intrigerende wijze met elkaar verbonden zijn, vijanden die massieve damage aanrichten maar voor de oplettende speler hun combatpatroon al snel uit de doeken doen, en het feit dat doodgaan niet per se erg is: alleen als het twee keer op rij gebeurt vóórdat je jouw verzamelde Soul... uhm, Anima kon ophalen op de plek waar je het loodje legde.

Er is echter één belangrijk punt waarop Steelrising en de FromSoftware-games uiteenlopen, en dat is qua moeilijkheidsgraad. Steelrising is namelijk de ideale game voor een ruggengraatloos weekdier als mezelf. De combat is wel technisch, maar ook een stuk repetitiever en beperkter. Vijanden hebben minder slimme movesets en zijn ook een stuk minder gevarieerd. Daarnaast hebben eindbazen relatief eenvoudige cheese-taktieken (mits je genoeg granaten/ranged ammo hebt). Ik ging denk ik maar één keer per halfuur dood, terwijl dat bij Dark Souls eerder op een keer per minuut ligt. De lage difficulty van Steelrising maakt het dus een prima game voor mezelf, maar niet per se voor echte Souls-fanaten. Zij zullen een stukje diepgang missen.

Robotische swag

Dat gezegd hebbend, is de combat allesbehalve saai. Je hebt verschillende classes, veel wapens met unieke secondary attacks, een soort cooldown-mechanisme à la Gears of War waarbij je op het juiste moment je stamina moet 'reloaden', alchemie, items, collectibles en een boatload aan te personaliseren skills en modules. Het leukst vond ik het om nieuwe hoedjes en andere kledingstukken voor Aegis te verzamelen. Niet zozeer omdat haar armor-waardes omhoog gaan, maar omdat ik haar en haar robotische swag best wel cool vind en haar graag drip geef.

Lang-zal-ze-levensdagen

Al met al is Steelrising een hidden gemmetje, met name door de unieke artstijl, de soms indrukwekkende vista's van het 17de-eeuwse Parijs en de satisfying gameplay-loop. Ik kon in ieder geval niet stoppen met spelen, ook omdat het niet té intens is en je niet constant übergeconcentreerd op je button-presses hoeft te letten. Het is nog steeds een soulsike, maar er is net even wat meer marge voor error.

"Al met al is Steelrising een hidden gemmetje."

Na het eveneens geslaagde Greedfall en nu Steelrising, ben ik benieuwd wat ontwikkelaar Spiders met een groter budget zou uitpoepen. Laten we daarom hopen dat Steelrising een succesje wordt voor de Franse studio. Dat hebben ze inmiddels wel verdiend. Zonder hen had ik immers nooit van mijn lang-zal-ze-levensdagen een soulslike uitgespeeld...



SCORE 77

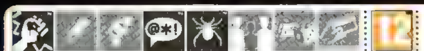
De unieke setting en vermakelijke combat maken Steelrising een bovengemiddelde soulslike. FromSoftware-fans missen wellicht diepgang en moeilijkheid, maar voor ruggengraatloze weekdieren als ikzelf is dit de perfecte kans om ook eens een game uit het genre te voltooien...

GRADDUS



Niet alleen eenvoudiger, maar ook een stuk korter dan z'n genregenoten.

15 UREN



BASICS

SOULSLIKE
SPIDERS/NACON
1 SPELER
OUT NOW

DIT IS DE LAATSTE KEER DAT JE DE MODEPOLITIE BELT OMDAT IK EEN COWBOYHOED OPZET, OKÉ?!

SAINTS ROW

SLORDIG ZOOITJE ZON

Aangezien Saints Row nogal een ouderwetse openwereldgame is, besloten Wouter en Marvin hem op de klassieke manier te reviewen: door middel van een oldskool PU-lulgesprek!

Okay Marvin, laat ik beginnen met een hot take: ik vind Saints Row 4 de leukste en de meest memorabele uit de serie. En laat dat nou net het deel zijn waarna ze bij Volition dachten: "Okay, we hebben deze koe nu echt uitgemergeld. Tijd voor een reboot!"

Ha Wouter! Grappig, ik vind die juist het minst memorabel - al heb ik er weinig tijd ingestoken omdat ik te druk was met terugdenken aan mijn geliefde Saints Row 2...

Ja, deel 2 is wel het lievelingetje van mensen met een beter geheugen dan ik. Begon die niet in de gevangenis? Of was je dood en werd je opnieuw tot leven gewekt als een soort parodie op Mass Effect 2? Of begon het met dat je een bankkluis meesleurde in een heli?

Hij begon in de gevangenis, ja, waar je uit een jarenlange coma ontwaakte met verband om je gezicht heen. Want iedereen weet dat comapatiënten anders een koude neus krijgen - of uhh, misschien deden ze dat om de personalisatiemogelijkheden te benadrukken. Wat volgde was een klassieke speedboot-ontsnapping, zonder al te veel gekkigheid.

Okay, gekkigheid zit wel in deze 'reboot', en daar moet je van houden. En ook ontzettend veel verwijzingen naar films en andere games. Wat is de coolste ref die jij hebt gespot?

Zo. Veel. Verwijzingen. Moeilijk kiezen, maar de Clerks-referentie met een 'I assure you we're open'-spandoek doet me als fan van Kevin Smith goed. En jij? Ik zag minstens driehonderd verwijzingen naar comics.

Misschien dat ik er te veel in zoek, maar er is een coffeeshop-keten genaamd 'Apollo's' in Santi Ileso. Als in de Saints Row-versie van Starbucks. En Starbuck en Apollo zijn twee major characters in Battlestar Galactica! Dat kan toch geen toeval zijn?!

Ik was er blij mee dat je dat opmerkte tijdens een stream, want ik stond daar totaal niet bij stil. Maar inderdaad, dat moet een verwijzing zijn! Dit laat in ieder geval zien dat er goed is nagedacht over de invulling van Santo Ileso; na dertig uur blijf ik nog tegen leuke details oplopen.

Zeker, en Volition heeft ook z'n best gedaan om de stad wat meer geschiedenis en hotspots te geven, zodat je er meer binding mee hebt. Ik bedoel, ik ken Liberty City en San



DER SUPERKRACHTEN

Andreas uit m'n kop, maar Stillwater? Al sla je me dood met een paarse dildo. Dus is er veel meer interactiviteit met Santo Ileso in de vorm van onder andere foto-missies waarmee je fasttravel-punten en collectibles kan ontgrendelen. Soort van grappig gedaan... Ook cool: Red Faction, die ouwe franchise van Volition, is nu nog verder canon met Saints Row gemaakt door die lore in de Hidden History-missies. Wat een soort museumzoekopdrachten zijn, en dat is ongeveer even bloedstollend als het klinkt.



...Oh, zei je iets? Ik viel spontaan in slaap toen ik Hidden History hoorde. Want dat is écht slecht uitgewerkt. Kom dan met een korte uitleg als je een foto van een van de hotspots of historische locaties neemt, in plaats van vijf fucking knopjes die je in een grote, gele cirkel op de minimap moet zien te vinden... waar je vervolgens niet eens bij weg kunt lopen als je de geschiedenisles wil horen! Het is een illustratief voor de invulling van een verder prima opgebouwde en best memorabele wereld. Santo Ileso is een leuke speelplek, maar Volition vindt met de openwereld-content het wiel opnieuw uit.





Ik vraag me ook echt af of dit een reboot is omdat ze met een schone lei wilden beginnen, of omdat hun idiote ideeën gewoon op waren. Ik bedoel, waar ga je heen als je al met superhelden begonnen bent?



Ja, ze schreven zichzelf overduidelijk een met neonlicht en aliens gevuld hoekje in. Nu terugkeren naar een 'hippe vriendengroep wordt crimineel imperium'-verhaal voelt dan ook een beetje... lafjes? Erg vanilla, in ieder geval. En daar zou ik als Saints Row 2-fan juist om moeten staan springen, maar díé game had in ieder geval nog wat maatschappijkritiek en humor die vaker de plank raak sloeg. In dat opzicht is de franchise echter al overklast door GTA V, dus ik snap wel dat Volition het niet te hard »

EXPLOSIEGEVAAR



Ik ben een simpele man. Ik hou van domme B-films waarin shit explodeert, en evengoed hou ik van domme games waarin shit explodeert. Saints Row is precies zo'n game. Ik heb vrachtwagens nog net niet in een paddenstoelwolk uiteen zien spatten nadat ik ze beukte met een botsautootje, NPC's blasten zichzelf naar het hiernamaals door tegen paaltjes op te rijden en de gemiddelde autoachtervolging eindigt in een spoor van verkoolde wagens. Veel van de wapens zijn ook nog eens lekker overpowerd – om over de 'speciale' wapens die je later in het spel unlockt nog maar te zwijgen, want ook die zijn om te smullen – en menig missie behelst een shoot-out waarin jij het op moet nemen tegen tweeënhalf leger. Oh, en dan zijn er ook domme Ventures, zoals de Insurance Fraud-missies waarin je als een Super Saiyan-ragdoll tegen zoveel mogelijk auto's aan probeert te vallen, met als gevolg... Jawel, dat ze allemaal exploderen! Dom vermaak, ik hou ervan.



De personage-maker van Saints Row is een waar smörgåsbord aan nachtmerrievoedsel.

doordrukt, dat gevecht winnen ze nooit. Maar wat blijft er dan over?

Op zich ga ik niet eens zo slecht op die hippe vrienden! Vind die 'Loyalty'-missies vaak best grappig en ze hebben wel lol met elkaar ofzo. Die banter komt best over wat mij betreft, en dus is het jammer dat het verhaal verder inderdaad nergens naartoe lijkt te gaan. Want Volition berijdt die grens tussen bullshit-blockbuster-parodie en domme-lol-game-met-toch-wel-wat-personage-opbouw nog steeds best wel goed, ofzo?

Eens, die missies zijn inderdaad leuk (vooral die met larpfestijn The Dustmoot), maar er zijn er zo wéínig. En dan de climax van dat (korte) verhaal... Zo van 'Shit, eigenlijk hebben we een bad guy nodig, maar het is te laat om een nieuw personage te introduceren'. Je bent er zó doorheen en het stelt niets voor, dus dan zie ik Volition liever meer op die bullshit-blockbuster-parodie-kant focussen.

En dat terwijl ze in Saints Row 2 zelfs dríé best wel geslaagde schurken hadden! Of was dat nou in deel 3? Hoe dan ook, ik ga deze ook niet kunnen onderscheiden van al die andere SR's. Het is de same shit maar dan een reboot. Kan je ook naar op zoek zijn natuurlijk...

GLITCHXCITY



Toen we eenmaal deze review klaar hadden, kwamen Marvin en ik tot de conclusie dat we misschien even de co-op samen hadden moeten spelen. Niet dat de game er veel beter van wordt, maar misschien wel leuker, deels omdat de talrijke bugs dan net even iets hilarischer zijn. Je co-op buddy heeft namelijk de neiging als een flippende kogel door het scherm en de stad heen te schieten, alsof ze door dimensies faseren en tegelijkertijd warp jumpen.

Verder werkt de co-op overigens verbazend soepel: progressie neem je gewoon mee (zelfs missies waar je in je eigen campaign nog lang niet was) en er is een soort cross-play-light, voor verschillende generaties consoles van dezelfde maker. Maar goed, zo buggy als Saints Row verder is, zal het me niets verbazen als ik gewoon mazzel heb gehad met mijn samenspeelervaringen en wat serieuzere bugs dan rondschietende buddy's om de hoek lagen te loeren...



Ik ga 'm wel kunnen onderscheiden, puur en alleen door de personalisatiemogelijkheden. Redelijk matige quests en openwereldcontent worden spontaan een stuk leuker (en memorabeler) als je als Sexy Squidward of een van de vele andere nagemaakte film-, comic-, serie- en meme-personages kunt rondrennen en in cutscenes opduikt. Heb jij ook leuke 'skins' gebruikt?



Ohja, gek op customization! Ga zelfs goed op die objecten die je in de stad kunt verzamelen voor in je crib. Maar verder had Saints Row altijd al een gestoord uitgebreide character-creator, en ik heb me in Stillwater ook al flink wat af lopen shoppen. Dus om dat nou een USP te noemen?



Nou, ik kan me geen game voor de geest halen die bétere customization heeft, je kan echt alles aanpassen, ook auto's en wapens, tot op het punt dat je als fucking Rick Sanchez rondrijdt in een piratenschip met een sloopkogel. Het sluit naadloos aan op de sterkste punten van deze game: chaos en domme actie, wat er samen voor zorgt dat ik me echt uitstekend heb vermaakt. En da's knap, gezien het gebrek aan content en de hoeveelheid bugs en crashes.





Ik kan de game zelfs niet 100%'en vanwege een crash in een bepaald laadscherm...



Het is ook best weird dat er zo weinig content is, want aan het begin lijkt het echt alsof je een shitload te doen hebt. Met die Empire Table, en meerdere hoofdmissies waar je uit kan kiezen en dan nog een lading activiteiten op je map... Zijn ze hier nou zéven fucking jaar mee bezig geweest?! Ik had ergens liever nog een Agents of Mayhem 2 gehad...



Damn, haal de zalf maar boven tafel, dat is een burn die niet snel geneest! Maar ja, als dit is wat ze in zeven jaar kunnen maken, dan moeten ze Saints Row misschien maar een keer rustig laten doodbloeden, en alles wat goed ging (personalisatie, lompe actie, toffe wereld) meenemen naar een nieuwe IP. Niet Agents of Lamehem, dus. Doe mij maar een



BUG-BONANZA



Saints Row doet hard z'n best om de meest buggy game van het jaar (BotY?) te worden. Je kunt amper een voertuig uitstappen zonder schade te lijden (want je komt tegen de deur aan...), wapens worden onzichtbaar, de crosshair verdwijnt spontaan, de game loopt regelmatig vast tijdens laadschermen, de UI verandert niet als je naar dingen als de Criminal Empire Table toe gaat (waardoor je letterlijk geen kant op kunt), vijanden spawnen veel te vaak búíten een missiegebied en blijven daar vervolgens uit hun neus vreten (terwijl je niet naar ze toe kunt, want dan 'verlaat je het missiegebied'), sommige objecten worden ineens onverwoestbaar, er zijn insane veel grafische artefacten (zeker als je tegen de zon inkijkt), de camera is soms ineens 200x ingezoomd en de állerlaatste bossfight hadden ze evengoed een bugfight kunnen noemen. Animaties die half laden, de boss die ineens halverwege een finisher naar de andere kant van de kamer teleporteert, de boss die ineens een T-pose-bug vertoont tijdens een cutscene... Het is dramatisch. Vaak zijn de bugs ook wel grappig, maar tegelijkertijd om te janken.



compleet geschifte superheldengame à la The Boys of Invincible. Het vliegen (gliden) zit al in Saints Row, en in een superheldengame kun je ook prima een vriendengroepje verwerken. Plus de actie met factor 100 uitvergroten. En iemand een paars pak geven...

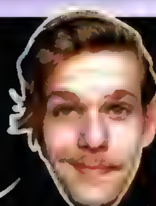


Zijn we mooi weer terug bij m'n favoriete Saints Row, nummer 4, want daarin had je dus superkrachten. Waarom deze reboot als we gewoon Saints Row The Fifth: Supers & Sinners hadden kunnen spelen?

SCORE **70**

Saints Row doet op het gebied van personalisatie, lompe actie en domme physics een hoop goed, en is daarom ergens ook wel een geslaagde reboot die hoop biedt voor de toekomst van de franchise. Helaas wordt de game tegengehouden door middelmatige openwereldactiviteiten, een middelmatig verhaal en een waslijst aan bugs.

MARVIN



Dan heb je het verhaal en véél zij-content wel voltooid, maar wil je alle (120) collectibles en Ventures voltooien dan ben je twee keer zo lang bezig (als de bugs het toelaten).

25 UREN



BASICS

OPENWERELDGAME
VOLITION/DEEP SILVER
1-2 SPELERS ONLINE
OUT NOW

TWO POINT CAMPUS

WAARSCHUWING: MILDE SPOILERS!

BRULLEN EN BRALLEN

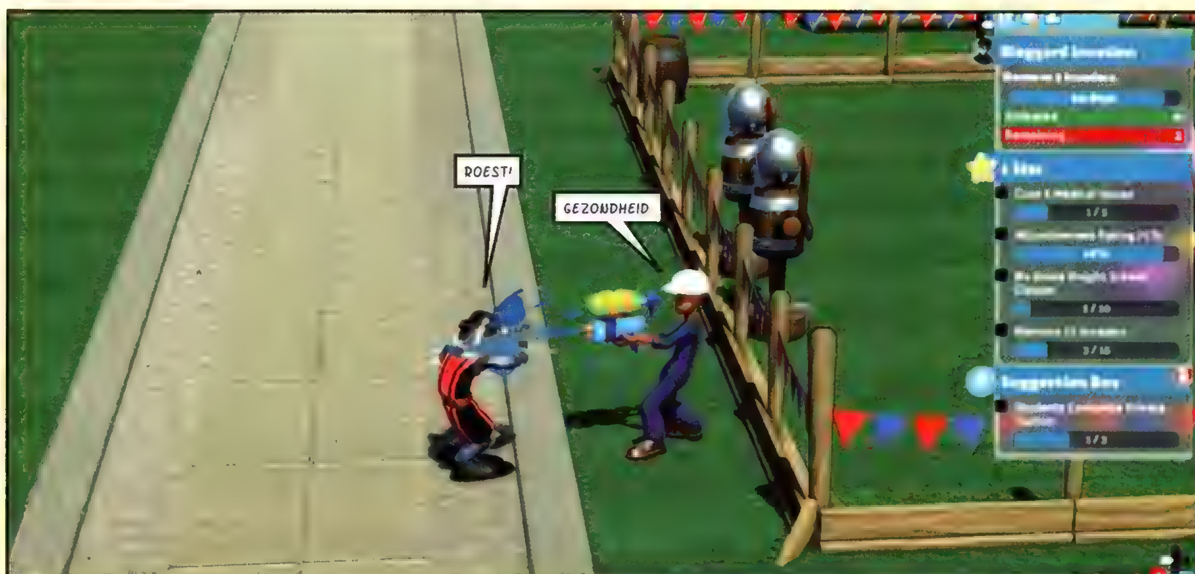


Two Point Campus is eigenlijk het spirituele nageboorte van Theme Hospital, en ongeveer even geinig als deze klassieker uit de 90's. Wouter kon in ieder geval een gniffel hier en daar niet onderdrukken, want deze game lijkt soms op een interactieve Aardman-animatiefilm!

LAAT STUDENTEN 'SLAPEN'!

In Two Point Campus bouw je universiteiten, compleet met alle faciliteiten die een student nodig heeft om compleet dron... eh, af te studeren. Slaapzalen bijvoorbeeld, waarin je dit dubieuze Double Jump Bed kan plaatsen. Nou is het amoureuze slaapmeubel bedoeld om romantische relaties in te ontwikkelen, zodat studenten van 'sweethearts' naar 'soulmates' gaan, maar vreemd genoeg ligt er altijd maar één persoon tegelijkertijd in. Meer een Single Wank dan een Double Jump Bed, eigenlijk.





AANSCHOUW DE HELDHAFTIGE CONCIËRGE!

Conciërges in Two Point Campus zijn enorme manusjes-van-alles. Zij worden niet alleen geacht om de universiteiten schoon te houden en alles te onderhouden, ook moeten ze technische wonderen kunnen verrichten, want als iets geüpgraded moet worden - een lessenaar of een Mega-Hand bijvoorbeeld - dan is de conciërge de enige die het kan! Daarnaast doen ze ook nog eens de beveiliging, want elke ongenode gast op de campus wordt door de janitor weggejaagd met een Super Soaker!



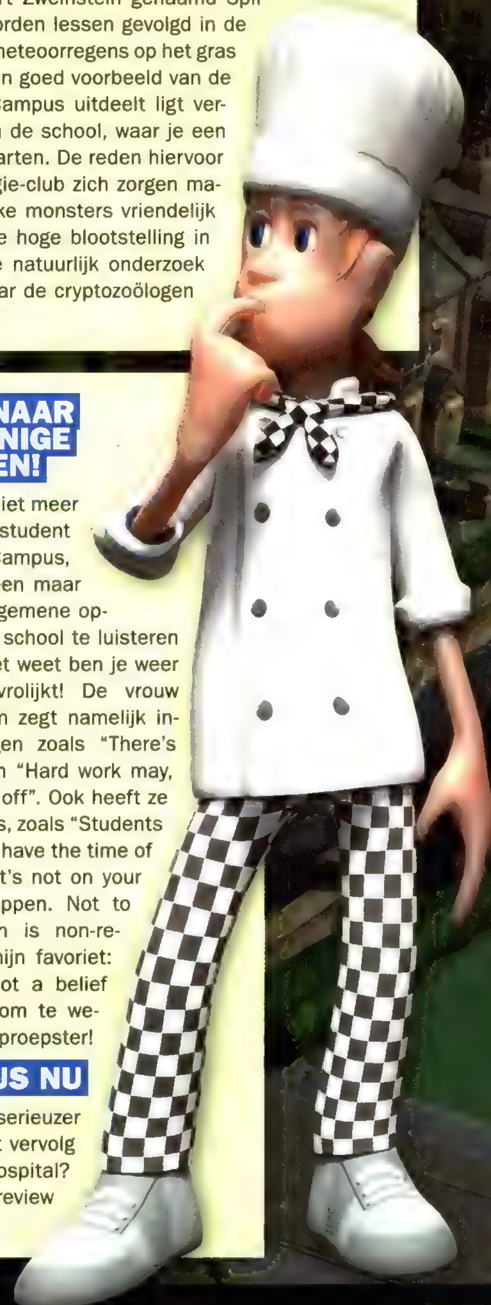
RIDDER RIDDERS TOT RIDDERS!

Nou worden er in Two Point Campus genoeg vakken gegeven die enigszins tegen de werkelijkheid aan schurken, zoals gastronomie en, eh... robotica. Maar op een gegeven moment vraagt de game van je om studenten op te leiden tot ridders, met dit soort taferelen tot gevolg. Inderdaad, hier test een geharnaste student zijn zwaard, terwijl een andere zijn ridderlijkheid oefent op een jonkvrouw van stro. Een doodnormaal tafereel in de whacky wereld van Two Point Campus!



DOE ONDERZOEK NAAR NIEUWE KLASSIEKE MONSTERS!

Als je denkt dat je de mafste gekkigheid wel gehad hebt in Two Point Campus, ontgrendel je een soort Zweinstein genaamd Spiffinmoore. In deze toverschool worden lessen gevolgd in de Dark Arts en Wizardry, terwijl de meteoorregens op het gras branden. Ja, dat lees je goed. Een goed voorbeeld van de ferme knipogen die Two Point Campus uitdeelt ligt verborgen in het onderzoekslab van de school, waar je een 'Monster Mystery'-project kan starten. De reden hiervoor is dat leden van de cryptozoölogie-club zich zorgen maken over het feit dat de klassieke monsters vriendelijk en normaal zijn gemaakt door te hoge blootstelling in de popcultuur. Dus dan moet je natuurlijk onderzoek doen naar obscure monsters waar de cryptozoölogen enthousiast over kunnen worden!



LEER HOE JE SMIJT MET KAAS!

In Two Point County kunnen ze op geen enkel vlak normaal doen, dus is ook het nationale tijdverdrijf op z'n minst opmerkelijk te noemen. Studenten spelen Cheeseball met een muizenpet op hun harses terwijl ze proberen een kaaswiel in een enorme kaasrasp te smijten. Daarvoor moeten ze wel langs een soort doelman komen die met een cricketbat-achtige kaasschaaf probeert de kaaswielen weg te meppen. Het is koddig, het is knullig, het is kazig, het is enorm Two Point.



LUISTER NAAR WAANZINNIGE WIJSHEDEN!

Als je het even niet meer ziet zitten als student in Two Point Campus, dan hoef je alleen maar even naar de algemene oproepster van de school te luisteren en voordat je het weet ben je weer helemaal opgevrolijkt! De vrouw aan de intercom zegt namelijk inspirerende dingen zoals "There's a fly in here" en "Hard work may, or may not, pay off". Ook heeft ze waardevol advies, zoals "Students are reminded to have the time of their lives", "If it's not on your cv, it didn't happen. Not to me", "Education is non-refundable", en mijn favoriet: "Plagerism is not a belief system". Goed om te weten, algemene oproepster!

FF SERIEUS NU

Wil je een wat serieuzer oordeel over het vervolg op Two Point Hospital? Check dan de review op PU.nl.

SCORE 82

Two Point Campus is weer net zo'n geinige, koddige en ontspannende managementsim als z'n voorganger. Het is een vrijwel stressvrije belevenis met enorm veel personalisatieopties, ontgrendelbare objecten, perfect in elkaar klikkende gamesystemen en heerlijk flauwe humor. De matige framerate en een karig aantal gamemodes maken het echter niet het allerbeste vervolg.

WOUTER



Wil je alle whacky scholen op drie sterren hebben, dan heb je genoeg tijd om alle opmerkingen van de algemene oproepster uit je kop te leren.

100+ UREN



BASICS

ECONOMIC SIMULATOR
TWO POINT STUDIOS/BULLFROG PRODUCTIONS/SEGA
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW OCULUS QUEST, PC VR

BARN FINDERS VR

Ken je van die tv-programma's waarin mensen op de meest obscure en afgelegen gebieden op zoek gaan naar schuren vol met oude bende, om daar hopelijk iets mega exclusiefs te vinden en te verkopen met dikke winst? In Barn Finders VR mag je zelf tussen de rommel gaan zoeken!

Als speler heb je een winkel, waarin er op het begin van de game nog niets in de schappen ligt. Daar moet je zelf voor zorgen door middel van tips van de lokale bevolking over waar er weleens iets moois zou kunnen liggen, en door het blind aankopen van containers. Die containers hebben willekeurige items waar je prima je winkel mee kunt vullen, maar de echte schatten moet je zelf zoeken in de verschillende garages en schuren in de omgeving. En hoe populairder je winkel, hoe meer hints je krijgt.

En dat bedoel ik letterlijk. Met de motion-controllers moet je rommel vastpakken en bekijken en beslissen of het geld waard is en in je winkel past. Zo ja, neem je het mee terug naar je shop en zo nee, gooi je het aan de kant en kijk je wat er verder te halen valt. Je kunt er werkelijk van alles vinden, van meubels tot kleding, standbeelden, sieraden, gereedschap, grasmaaiers, ladders, en ga zo maar door. Er zijn zelfs onderdelen en complete voertuigen te vinden als je mazzel hebt.

En het leuke is dat je hier en daar speciale items vindt die erg zeldzaam zijn. Ook deze kan je verkopen in je winkel, op de meest prominente plekken, en zal veel bezoekers aantrekken. In plaats van deze items gewoon te verkopen krijg je hier en daar een bod van een klant, en aan jou de beslissing of je het überhaupt wel wil verkopen.

Barn Finders VR is een van de meest suffe games die je kunt spelen, maar ik moet toegeven dat ik het stiekem best leuk vond. Het is eigenlijk wel cool om je zelf gevonden items uit te stallen in je winkel. Ik wilde dit haten, maar dat doe ik helemaal niet.

Wat wel echt jammer is, is dat er te weinig echte VR-gameplay in de game zit. Het overgrote deel gaat door middel van het klikken op opties in menu's en eigenlijk het enige dat je fysiek doet is rommelen in de garages en schuren. Het had wat dat betreft prima een muis-en-toetsenbordgame kunnen zijn. Barn Finders VR is dan ook verre van een VR-must-have, maar wel een lekker relaxend spelletje.

SCORE:



KOTSGEHALTE:







REVIEW PS VR

TRANSFORMERS: BEYOND REALITY

Toen ik hoorde van de Transformers VR-game sloeg mijn fantasie al op hol over wat een episch avontuur ik zelf met Optimus Prime zou gaan beleven, maar helaas is het een on-rails-shooter geworden. En nog een middelmatige ook.
On-rails-shooters werken vaak heel goed in VR en zijn daarnaast een prima manier om een beetje te wennen aan de bewegingen van de camera in VR, aangezien je niet zelf hoeft te bewegen. Dat is in Transformers: Beyond Reality ook zeker het geval en hij speelt hierdoor prima weg, maar dat is zo'n beetje het enige waar ik een beetje enthousiast van werd.
De hele game heeft ten eerste überhaupt behoorlijk weinig met Transformers te maken. Zie het als een skin voor de game zonder enige diepgang of verhaal of iets dergelijks. Ten tweede is ook de gameplay zo repetitief als het maar kan, waarbij je als speler simpelweg schiet op alles dat beweegt - en dat is het zo'n beetje.
Het enige waar je een beetje invloed op hebt is welke EXO-suit je gebruikt en dus welke wapens, maar ook dit is super oppervlakkig en zelfs de simpele upgrades voegen niet echt iets toe. Er is maar weinig dat je lekker aanmoedigt om verder te spelen of wat de game een beetje smeuïg maakt. Het is allemaal zo bare-bones.
Zoals gezegd heeft Transformers: Beyond Reality eigenlijk alleen het voordeel dat on-rails-shooters zo lekker werken in VR, maar dat heeft helaas niet zoveel met de game zelf te maken. Als een dolle dwaas om je heen schieten en aan het einde van het level een eindbaas verslaan is absoluut vermakelijk en er zit hier en daar zeker wat lekkere uitdaging in, maar als ik heel eerlijk ben heb ik deze game al zo vaak gespeeld met een iets andere skin.
Na een uurtje of vier had ik alle levels overleefd, maar ongeveer op de helft was ik er al wel klaar mee. Ik heb doorgespeeld voor deze review om te kijken of er nog iets schokkends zou gebeuren, maar dat was achteraf gezien totaal niet nodig. Een typische money-grab-licentiegame, meer is het niet. ✖

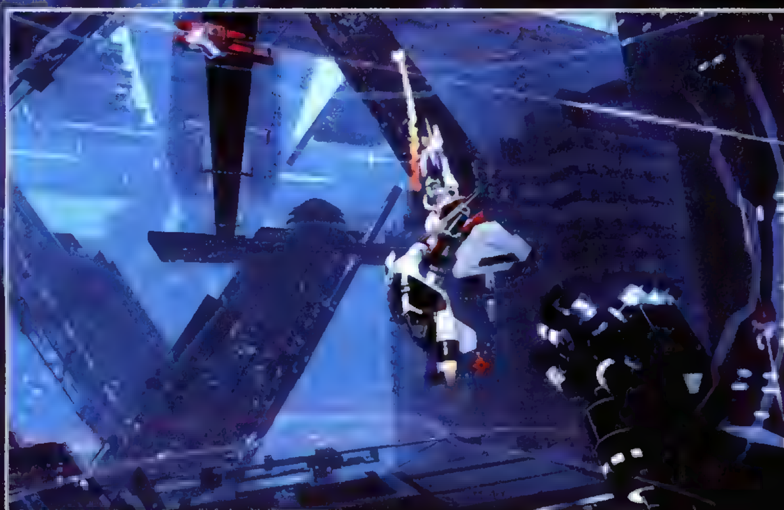
SCORE:



KOTSGEHALTE:







OOK GESPEELD

EEN ZOMER AFSLUITEN IS MAKKELIJK MET ZO'N MEGA DIK GAME-NAJAAR VOOR DE DEUR



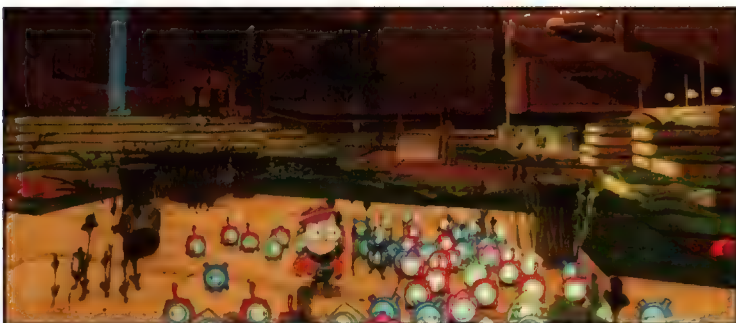
IT'S NOT ABOUT THE SIZE, IT'S ABOUT THE EYES



Titel: Tinykin
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Series X/S, Switch **Prijs:** 24,99 (Game Pass)

Misschien is het raar om over mijn leeftijd te beginnen in hetzelfde blaadje als waar mijn bijna-naamgenoot meldt dat 'ie 40 is geworden... maar ik merk wel dat ik, naarmate ik dichter naar de 30 kruip, een betere tolerantie heb voor **over the top schattigheid** in games. Zeker als het in een prima uitgewerkte game als Tinykin is verwerkt, want poh, wat heb ik hier acht uurtjes ontzettend zen in rondgelopen. Lekker klimmen, klauteren, en... **een leger van cyclopen onderwerpen aan mijn wil!!**
Sorry, dat was even de onderdrukte Elden Ring-speler in me (want ook daar ben ik eindelijk aan begonnen), ter compensatie voor hoe hard ik geniet van de gigantisch kleine wereld van Tinykin. Jij speelt als een mensachtige alien genaamd Milo, die naar de Aarde vliegt en aldaar een extreem kleine versie van een mens blijkt te zijn. Je loopt rond in één huis, en **hopt van kledingkasten naar tafels en van boeken naar linealen**, in een zoektocht naar objecten om een machine mee te repareren, waar je het hele huis voor moet doorkruisen. Dat huis is gevuld met bijzonder bewoners: snoezige insecten die maar al te blij zijn dat ze het hele rijk voor zich alleen hebben, maar tegelijkertijd een of ander wezen genaamd Ardwin lijken te aanbidden. Ze hebben echt een mini-wereldje voor zichzelf gecreëerd, met **winkeltjes in doosjes, hotels in boekenkasten** en tal van opgestapelde spullen en tactisch geplaatste bloempotten waar jij handig op kunt springen om de wereld te verkennen. De wereld is volledig in 3D, maar al zijn bewoners – waaronder Milo – zijn 2D, wat alleen maar bijdraagt aan de enorme schattigheid van het geheel.
Maar goed, die cyclopen dus. Want in Tinykin heb je, uhh, tinykin: **onmogelijk snoezige, Pikmin-achtige wezentjes die achter je aan lopen** en zich vrijwillig op elk denkbaar object laten gooien om daar vervolgens iets mee te doen. Roze tinykin zijn krachtpatsertjes; ze tillen boeken, flessen shampoo en polaroidcamera's, trekken aan hendels, en zijn verdomd schattig. Groene tinykin laten zich opstapelen en gebruiken als een ladder, en zijn verdomd schattig. **Rode tinykin laten zich vrijwillig opblazen** om objecten kapot te maken, en zijn verdomd schattig. Blauwe tinykin laten zich in een rij opstellen om elektriciteit van punt A naar punt B te vervoeren, en zijn verdomd schattig. En gele tinykin, die kunnen gebruikt worden om bruggetjes mee te vormen, en zijn fucking lelijk. Ha, nee joh, ook die zijn schattig. Door een level te verkennen vind je steeds meer van deze tinykin, waardoor je steeds verder kunt komen omdat je bijvoorbeeld een hogere ladder kunt maken, of genoeg roze rakkers hebt om een zwaar object te verplaatsen.
De levels zijn leuk bedacht en vragen niet veel meer van je dan wat hersenloos verkennen, en af en toe te backtracken om de gevonden tinykin ergens op te gebruiken. In elk level heb je ongeveer vier doelstellingen, met nog drie bonusdoelstellingen en een flinke hoeveelheid pollen om te verzamelen. Pak je daar 900-ish van op, dan krijg je een extra bubbel, waardoor je langer kan gliden (erg handig als je bijvoorbeeld op een hoge boekenplank staat). Tinykin doet niets nieuws, maar zit zo leuk in elkaar dat dat eigenlijk niet uitmaakt. Je wordt bijgestaan door vrolijke muziek, de dialogen met de insecten zijn vaak geinig en de platformgameplay zit meer dan prima in elkaar. In ieder geval leuk genoeg om **acht uur lang te vermaken en naar meer te smaken.** Tinykin doet me terugdenken aan de gloriedagen van platformers; zoveel schattige en goed in elkaar stekende games worden er vandaag de dag in dat genre helaas niet meer gemaakt. Daarom ben ik blij dat ik de game tegenkwam op Game Pass, hem even probeerde en vervolgens voor bijna 100% uitspeelde (tegen de tijd dat je dit leest heb ik alles wel gedaan). Zo zie je maar weer dat het niet om de grootte gaat!

SCORE 80







Titel: Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 39,99

TERUG IN DE TIJD MET DE TURTLES



Mocht je van Shredder's Revenge een dusdanig aangename nostalgiestoot binnen hebben gekregen dat je alle inspiratiebronnen voor deze game tot je wil nemen, dan is de Cowabunga Collection je van dienst. Deze game bevat ongeveer alle Turtles-games die er op de NES, Game Boy, Arcade, SNES en Mega Drive zijn uitgekomen, plus **een riante dosis nostalgische extra's**. Check je klok: yup, het is Turtle Time!

Heel lomp gezegd vind ik het merendeel van de games in deze collectie hopeloos verouderd of gewoon altijd al slecht. De Game Boy-titels Fall of the Footclan, Back From the Sewers en Radical Rescue zijn **generieke, basale actie-platformgames** waarvan alleen de laatste nog een beetje leuk is, los van nostalgische gevoelens. Deels omdat TMNT III: Radical Rescue best wel moeilijk te verkrijgen is, voor prijzen tussen de 150 en 170 euro, en ook vanwege de prima gameplay met Castlevania-elementen, die de franchise in ieder geval een stuk vooruithielp na diens saaie voorlopers; **games die wat mij betreft echt alleen een (voormalig) kid uit de 80's kunnen vermaken**.

De Tournament Fighters-games zijn zowel voor de SNES, NES als Mega Drive uitgekomen en weliswaar alle drie Street Fighter-achtige vechtspellen, maar verschillen compleet van elkaar - zowel qua grafische stijl, beschikbare personages en verhaal als presentatie. Wat ze wel gemeen hebben? **Dat ze allemaal onrechtvaardig, onevenredig moeilijk zijn!** De NES-versie is nog wel te doen, maar die is dan weer qua characters en movesets ontzettend gelimiteerd, terwijl de SNES-Tournament Fighters (de beste van het stel) aanpasbaar is qua moeilijkheidsgraad en op Game Level 0 enigszins ruimte overlaat voor een overwinning. De Mega Drive daarentegen is prachtig qua level-achtergronden en character-art, maar ik kan er alleen een potje in winnen als ik de Cowabunga Collection haar rewind-functie gebruik om knalhard te cheaten. **Wat een MODDERFOKKER van een game!**

Verder heeft deze verzameling nog de okay-ish drie TMNT-beat-'em-ups voor de NES, hoewel de Arcade-games waar deze titels op gebaseerd zijn een stuk lekkerder wegspelen. Daarmee komen we bij de leukste en beste titels van de Cowabunga Collection: de twee Turtles in Time-games voor Arcade plus SNES, en TMNT: The Hyperstone Heist voor de Mega Drive. Stiekem zijn deze drie titels remixes van elkaar, met overeenkomende eindbazen, levels en bijna exact dezelfde gameplay. Maar de kleurrijke stages, prachtige pixel-animaties, intuïtieve gameplay en de fijne chiptunes maken dit ongeveer het beste wat co-op 90's arcadefun te bieden heeft!

Buiten de dertien games - waarvan sommige nu online speelbaar zijn, mocht je geen buddy's naast je op de bank hebben zitten - bevat de Cowabunga Collection zoals gezegd een shitload aan extra's. **Duik de Turtle Lair in** en je vindt alle doosjes en handleidingen van de Turtle-titels, playlists van alle muziek per game en heel veel concept-art. Maar ook wat minder vanzelfsprekende zaken tref je in deze Turtles-schatkist, zoals stills van elk seizoen van elke TMNT-cartoon en 250 comicbook-covers afkomstig van het oorspronkelijke bronmateriaal van de Heroes in a Half Shell.

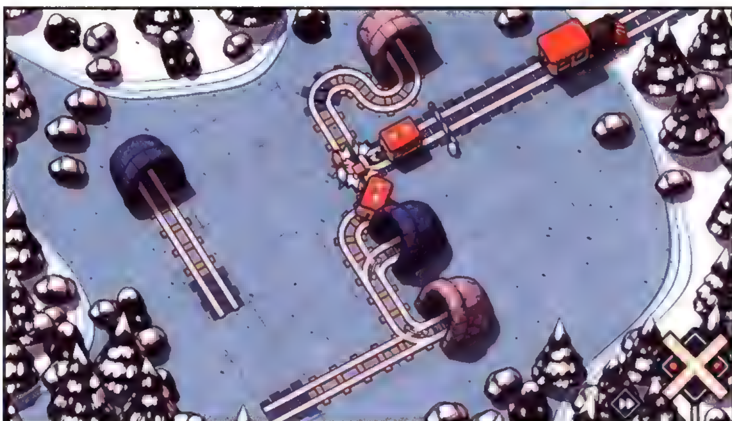
Voor mensen die nooit echt Turtle Power in hun aderen gevoeld hebben, zou ik deze collectie niet snel aanraden. Maar als je een videogame-historicus bent die goede herinneringen heeft aan Don, Mike, Leo en Raph, **dan is dit een primo pretpakket**. Bovendien is het een ideale companion-piece voor bij Shredder's Revenge!

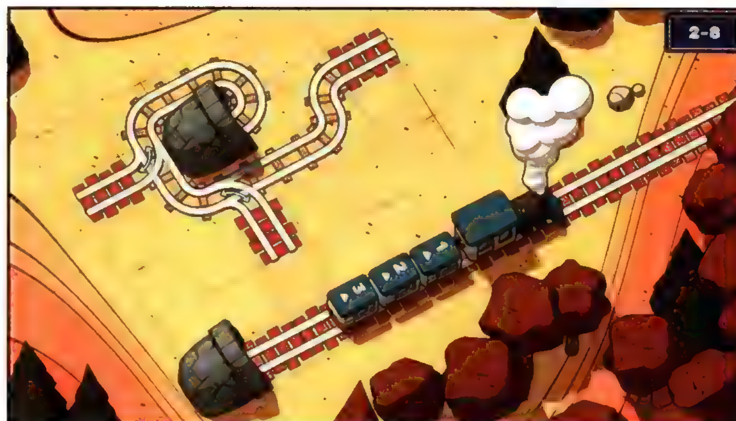
OORDEEL:











KEDENG KEDENG, KEDENG KEDENG, OE OE!



Titel: Railbound
Platform: PC, iOS, Android
Prijs: 10,79 euro

Ik vind het lastig om tijd opzij te zetten voor 'kleinere' games, zeker als het blockbusterseizoen is aangebroken. Soms zijn ze echter zo simpel qua opzet dat je er ongemerkt uren inpompt. Railbound valt in die categorie: **een schattig puzzelspelletje waarin je stukken spoor neerlegt om honden op pad te sturen met goederen.**
De opzet van de game is heel simpel: krijg de wagons naar de stoomlocomotief door spoor te leggen. Dat doe je op mobiel door te swipen en op PC – zoals ik deed – door de muis te verslepen. **Maar je voelt hem al: het is veel ingewikkelder dan je denkt.** Je hebt namelijk maar een beperkt aantal stukjes spoor, spoor kan soms worden gedraaid en in elkaar overvloeien en de wagons moeten in de juiste volgorde op elkaar worden aangesloten.
Na een paar simpele puzzeltjes gaat de game dan ook all-out met meerdere wagons, tunnels, hekken en andere zaken die je hersenen laten kraken. Serieus, een puzzel oplossen kan soms wel tientallen minuten duren. **Er is maar één oplossing, en als je in de verkeerde hoek denkt kan je je uren blindstaren** op diezelfde verdomde treinbaan.
Maar als je de derde wagon met een slimme omweg achter de tweede krijgt, er geen botsingen meer ontstaan en ze allemaal EINDELIJK feilloos naar de locomotief rijden, **dan is Railbound opeens heel bevredigend.** En dat acht werelden lang, level na level. De game wordt ook nog eens ondersteund door hele rustgevende muziek en een schattige artstyle die bij de drukke honden in de hoofdrol past. Of je nou zin hebt in een 'kleine' game of niet, Railbound is een absolute aanrader.

OORDEEL:







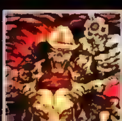
HET WESTEN GAAT NOG STEEDS HARD



Titel: Hard West II
Platform: PC
Prijs: 24,99

Elke maand is er voor mij wel weer een turn-based game om te verslinden, en dit keer is het de sequel van Hard West. **Niet te verwarren met Weird West en Evil West!** Het eerste deel reviewde ik in 2015 voor deze rubriek en toen was ik zeer te spreken over z'n "uitdagende turn-based gevechten, occulte shit en pikzwarte verhalen in een genadeloze wereld".
Deel 2 doet gelukkig ongeveer hetzelfde. Het vertelt een nieuw verhaal dat niet gerelateerd is aan deel 1 (zover ik kan bepalen) en biedt vergelijkbare turn-based shoot-outs. Hoewel ze dit keer iets meer aanvoelen als een puzzel dan een tactische strijd, voornamelijk dankzij de **side-objectives die je regelmatig uitdagen om een hele bende in één ronde uit te schakelen.** Dat is leuk, maar neuroten zoals ik: reken er wel op dat je meerdere keren zal moeten herstarten.
De sfeer is weer dik en horror-achtig, met **ondoden, verloren zielen en verdomd duivelse duivels.** De verhaalvertelling is qua voice-acting een beetje overdreven en kent wat clichés waar je ogen van gaan rollen, maar ik bleef flink geboeid. Een geslaagde sequel voor een zacht prijsje, en geen slecht alternatief voor het uitgestelde Midnight Suns. Hoewel deze game ongeveer met een miljoenste van dat budget ontwikkeld is, natuurlijk!

OORDEEL:

   = nog steeds 







VOOR DE HELFT LEUK



Titel: **Midnight Fight Express**
Platform: PC, Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 19,99 (Game Pass)

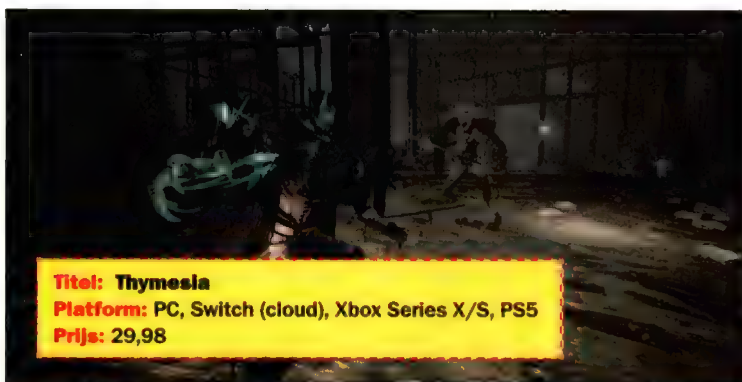
Wat krijg je als je Sifu combineert met Hotline Miami en een vleugje Bourne Identity? Nou, in ieder geval iets dat in de buurt komt van Midnight Fight Express, dat gemaakt is door één persoon. **Je speelt Babyface, een guy die zijn geheugen kwijt is, maar een hernieuwde introductie krijgt in de criminele onderwereld door een pratende drone(!).** Babyface blijkt een vechtmachine te zijn en in 40 levels moet je je een weg zien te banen door de grote, veelzijdige familie Uitschot. Het draait dan vooral om je rappe knuisten en spijkerharde voeten.

Ik speel de game op Hard en het biedt precies al het juiste om me de harde actie in te trekken: toffe gevechten waarin je moves en combo's leert, zodat je mogelijkheden en skills langzaam opgebouwd worden. Zo blijf je meegroeien met de stijgende moeilijkheidsgraad en grotere hoeveelheden vijanden die op je af blijven stromen. Onder het genot van een straffe soundtrack zit je al snel in een soepele flow van lekkere vibe en vloeiende gameplay. **Je glijdt van vijand naar vijand, pareert aanvallen, deelt zelf ook uit, rolt weg om uit de buurt te blijven van een verdwaalde machete**, gooit een prullenmand op een slechterik en zo vind je weer een opening om de actie weer in te duiken. Dat is waar de game schittert: de kennismaking met de herspeelbaarheid van de – vrij korte – levels en de uitbreiding van je moves die je samen met je ervaring tot een steeds dodelijkere cocktail mixt, dat is een naadloze combi.

Dat gevoel blijft helaas niet de hele game hangen. **Hoe verder je komt, hoe meer de game zijn best doet om jouw skills en soepele combo's tegen te werken.** Het is niet erg dat de game moeilijker wordt, maar het wordt daardoor ook stukken minder leuk. Schilden, onverdedigbare aanvallen en zelfs geweren passeren de revue steeds vaker. Als je te maken krijgt met een grote groep tegenstanders, is het met je moveset niet echt mogelijk om er een vijand uit te pikken om hem zo een paar oplawaaien te verkopen, zonder overspoeld te worden door zijn boosaardige maten. **In de latere levels ben je voornamelijk bezig om weg te rollen van vijanden, een klap uit te delen**, om je dan weer een rolberoerte te rollen en de boel te herhalen, totdat je het groepje tegenstanders wat hebt uitgedund. Het gebruik van geweren in deze game is ook geen succes wat mij betreft. Een schietijzer gebruiken is soms wel leuk om te doen, maar **het plezier haal ik meer uit de vechtsport dan een automatisch geweer te laten ratelen.** En dan heb ik het nog niet eens over het verbreken van het Nederlands record rollen om een kogelregen te ontwijken.

Midnight Fight Express is daarom voor mij voor de helft leuk. Ik heb veel plezier gehad met de verschillende (unlockable) moves, combo's, de dikke soundtrack en de herspeelbaarheid van de eerste levels. Daarna was ik er snel klaar mee. Gelukkig staat 'ie op Game Pass, dan kun je zelf ook ervaren hoe leuk de eerste helft is. Anders is 20 euro ook niet heel veel geld, maar weet waar je aan begint.

SCORE 65



Titel: **Thymesia**
Platform: PC, Switch (cloud), Xbox Series X/S, PS5
Prijs: 29,98



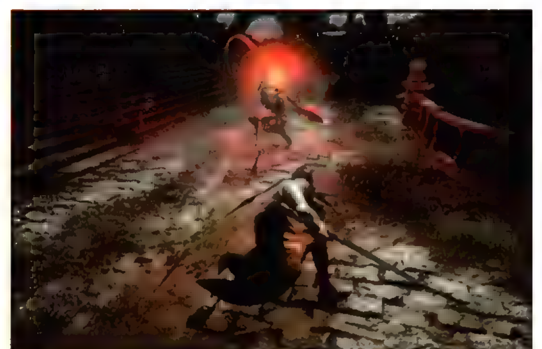
KOMT ME WEL HEEL BEKEND VOOR



Eigenlijk weiger ik het cliché 'beter goed gejat dan slecht bedacht' te gebruiken, maar in het geval van Thymesia past het te goed. Ontwikkelaar OverBorder Studio doet er dan ook niet moeilijk over en **doet amper zijn best om de overeenkomsten met games als Bloodborne en Dark Souls te verbloemen.** De locaties, menu's en vijanden lijken rechtstreeks uit de bekende FromSoftware-titels te komen, en dat geldt trouwens ook voor de combat, en... uhm... de gehele gameplay eigenlijk. Kunst inspireert kunst, zullen we maar zeggen.

Ondanks dat de hoogtes van een Sekiro, Dark Souls of Elden Ring niet worden bereikt, speelt Thymesia prima weg. En dat komt voornamelijk door de combat. Want hoewel die verre van uniek is, is er weinig op aan te merken. **De animaties zijn spectaculair, de besturing strak en de bloedspetters overdreven.** Voor het verhaal hoef je 'm overigens niet te kopen, daar weet ik nu al niets meer van. Iets met geheugenverlies en een plaag, dacht ik. Enfin, beetje vechten, dodgen, healen en tot je dood rollen in grimmige ruimtes, ik vind helemaal mooi.

SCORE 71



DRENTHES NIEUWSTE ATTRACTIE: JURJEN

Ja mensen, in Drenthe gebeurt het. Want als vaste PU-lezer had je het vast al eens meegekregen, dat onze Jurjen daar in Assen niet alleen lekker zit te schrijven, maar er ook nog wel eens wat schilderijen van zijn hand verschijnen.

En uiteraard duiken er dan ook weer game-invloeden in die schilderijen op. Pokémon met name. Je kunt Jurjens schilderijen checken op **www.tiersmapaintings.com**. Maar, zoals de poster hiernaast al aangeeft, gaat hij er ook écht mee exposeren. Dus wil je zijn acht 'Pokémon-schilderijen' wel eens IRL bewonderen, dan moet je in het wonderlijke Drentse plaatsje Echten zijn. Van **7 oktober tot 2 december** hangen zijn schilderijen daar in **Galerie Kuunstig** (zie **www.kuunstig.nl** voor openingstijden).

De **officiële opening** van de expositie is op **vrijdag 7 en zaterdag 8 oktober**, waarbij Jurjen uiteraard zelf ook aanwezig is voor een meet & greet. Na de hunebedden, schapen en Bartje is Drenthe dus weer een attractie rijker.

Pokémon in Drenthe?!

Expositie Go & See

J.T.

7 & 8 oktober, 14 - 17 uur

Galerie Kuunstig, Zuidwolderweg 2, Echten

www.tiersmapaintings.com

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Wat wilde Raf zijn Franstalige vrienden horen zeggen?
A) Happiness.
B) Beach.
C) Smooth.

2 Wat is volgens Graddus het gevaarlijke aan een 'grappige' game?
A) De lijn tussen humoristisch en balverslappend is tergend flinterdun.
B) De lijn tussen hilarisch en tenenkrommend is tergend flinterdun.
C) De lijn tussen dijenkletsend en penisverkortend is tergend flinterdun.

3 Wat kan Peter eindelijk doen zodra de Crisis Core-remake uit is?
A) De originele Crisis Core spelen.
B) Zijn PSP tegen de muur kapotgooien.
C) Zijn PS5 tegen de muur kapotgooien.

4 Waarom heeft Alie geen Steam Deck?
A) Ze heeft geen behoefte om Steam-games onderweg of op de bank te spelen.
B) Ze is nog altijd erg boos op Gabe Newell omdat Half-Life 3 maar niet komt.
C) Omdat haar Nintendo Switch anders jaloers zou worden.

5 Welke verwijzing denkt Wouter gespot te hebben in Saints Row?
A) Naar Star Wars.
B) Naar Star Trek.
C) Naar Battlestar Galactica.

6 Waar komt de singleplayer van Splatoon 3 soms bij in de buurt?
A) Super Smash Bros.
B) Super Mario Galaxy.
C) Wii Sports Resort.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP SPLATOON 3 (FYSIEKE EDITIE) VOOR DE NINTENDO SWITCH

PU 340 LIGT 26 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KAN GRADDUS WELEENS EEN HELE TOEPASSELIJKE 23 GAAN UITDELEN AAN EEN ZEKERE JAARLIJKS TERUGKERENDE FRANCHISE.
- KIJKT JURJEN DWARS DOOR DE MIYAMOTO'S EN TEZUKA'S VAN DE WERELD OM DAAR EEN HELE LINE-UP VAN NINTENDO-HELDEN TE ONTDEKKEN.
- VRAAGT RAF ZICH AF OF HIJ MEER EEN VLEERMUIS, ROODBORSTJE, NACHTVLEUGEL OF RODE MUTS IS.
- KEERT MARVIN TERUG NAAR TERROR ISLAND, BRR MUDA EN MELEE ISLAND OM DAAR DE PIRAATAAP UIT TE HANGEN.
- HOPEN WE DAT SIEBREN DE KUIPER TERUG ZAL KEREN MET EEN WRAKE.
- WAANT FLORIAN ZICH OP TOKYO GAME SHOW, MAAR DAAR IS HIJ NIET. WAAROM ZIJN WE DAAR NIET?!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

YO!DM

Ook de afgelopen zomer overspoelde onze inbox van onze socialkanalen met vragen en leuke foto's (gelukkig had iedereen een broek aan), maar deze vraag is toch wel peak 2022! We weten ook niet of we hier om moeten lachen of huilen, want eigenlijk is het gewoon ruk deluxe, natuurlijk. Een eco-stand heeft de PlayStation helaas nog niet en daarover gesproken... Xbox sinds kort dus wel.

Hallo pu

Ik had een vraag weten jullie hoe ik mijn playstation gewoon kan gebruiken zonder dat mijn ouders zeggen dat het veel energie kost

FACEPLANT

Iemand keihard onderuit zien gaan is stiekem heel erg grappig. Nou ja, stiekem... het is gewoon grappig. Maar waarom komen we er nu pas achter dat Spider-Man een dikke faceplant kan maken in de game?!



KEYBOARDS

Een toetsenbord is tegenwoordig niet alleen maar om op te rammen, het oog wil ook wat. Zo kan je ze aankleden met allemaal kekke keycaps, zoals deze van Pokémon. MelGeek maakt het helemaal mooi en heeft een keyboard compatible met Lego. Heb je weer een goede smoes om die doos met Lego van zolder te halen...





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

- YouTube: YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV
- Facebook: FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED
- Twitter: TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

Hee PU:

Bij deze een leuke kaa
laten zien wat ik deze z
doen (en kans te maken
Malibu editie !)

CARANTEC

Groetjes van



GAMEZOMER

Doldwaze avonturen hebben we de afgelopen zomer beleefd, en dat met misschien wel de fijnste sponsor ooit: Malibu! Niet alleen hadden we gewoon een bar in de studio, maar we mochten ook een PS5 weggeven aan iemand die ons een vakantiekaartje opstuurde. Nou dat hebben we geweten, maar liefst 900 kaarten kregen we en een kleine selectie daarvan kreeg een uitnodiging voor de (zeven)jaarlijkse PU-BBQ! Dat was leuk, sowieso, maar daar hebben we dus ook Olaf blijgemaakt met een verse PS5!



FRAMEDROP

JORDI PETERS

JOEL... WEET JIJ NOG HOE DE WERELD ZO GEWORDEN IS?

HET STAAT ME NOG HELDER VOOR DE GEEST...

HET WAS DE ZOMER VAN 2022 EN INFLATIE BEREIKTE EEN KANTELPUNT...

PLAYSTATION-DIRECTEUR JIM RYAN HEEFT AANGEKONDIGD DE PRIJZEN VAN DE PLAYSTATION 5 CONSOLES MET 20 PROCENT TE ZULLEN VERHOGEN.

JIM RYAN, CEO

REAKING BREAKING BREAKING BREAKI

DAT BLEEK DE DRUPPEL. DAAROP VOLGDEN DE PANIEK, DE RELLEN, HET VIRUS, DE CLICKERS. MILJOENEN DODEN.

DUS ALLES IS DE SCHULD VAN DIE JIM RYAN...?

FUCKING JIM RYAN

Neo's Art



Neo haar fantasie werd gekieteld door de komst van de derde, ehm... tweéde Goat Simulator, en veranderde zo'n gras grazende, blatende mafkees in een Terminator. Want ja, simulator en terminator, dat is praktisch hetzelfde woord!